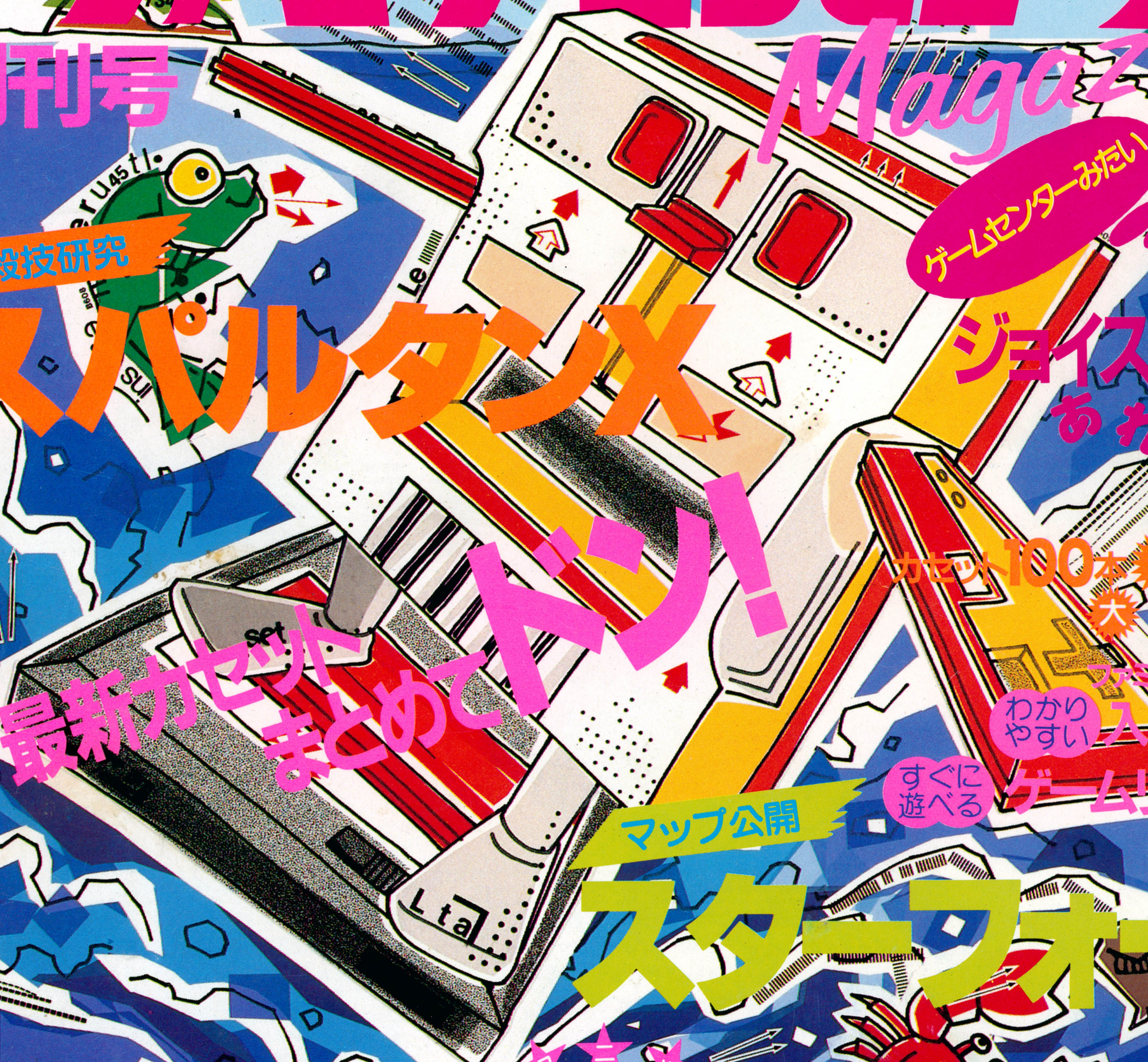
昭和60年8月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第1号(通巻1号)



# ファミリーコンピュータ Magazine

350 YEN

創刊号



必殺技研究
## スパルタンX

ゲームセンターみたい
新発売
## ジョイスティックあれこれ

カセット100本 大大大プレゼント

最新カセットまとめてドン!

ファミリーベーシック
わかりやすい 入門まんが

すぐに遊べる ゲームリスト4本

マップ公開
## スターフォース

## 超ウルトラ技(テクニック)50

8
AUGUST

namcot

# 頭のクーソーは、




高得点出たら"パチリ"でいいものダブルプレゼント。

**namcot SUMMER CUP '85** namco

ナムコット・サマーカップ'85

実施期間・7月1日〜8月31日 消印有効

**目指せNo.1. さあチャレンジしよう。**

君の日頃の腕前を、ためす日がやって来たぞ。ナムコットのギャラクシアン、パックマン、ゼビウス、マッピー、ギャラガ、ディグダグのいずれかのゲームで高得点が出たら、パチリと画面を写真にとって、送ってくれたまえ。素敵な商品がダブルで当るかもしれないよ。さあ、このチャンスに、チャレンジしてみよう。

## 応募方法

● 応募は、応募カードをご利用ください。応募カードは、期間中にナムコのファミリーコンピュータ用カセットをお買上げの方にさしあげます。

● 応募カードの裏面に、ハイスコアが出たときのテレビ画面の写真を貼ってください。

## 高得点者には…



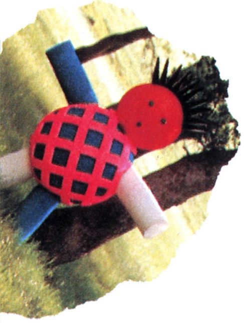
各ゲームの高得点上位1,000名ずつ(同得点の場合は抽選で)、計6,000名さまに「ナムコ特製カセットケース」をさしあげます。

## さらに抽選で…



全応募者の中から抽選で、3,000名さまに「ナムコット・オリジナル・ウエストポーチ」をプレゼント。(当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。)

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2−8−5 TEL.03(756)7651



# コヤシです。



## 最新発売




### 06 ディグダグ ¥4,500

何匹ものモンスターに追いかけられて大ピンチ。そんな時は、まとめて岩の下に誘い込んでつぶしちゃえ。コミカルな穴掘りゲーム。




## ファミリー コンピュータTM用カセット好評発売中。

ギャラクシアン、パックマン、ゼビウス、マッピー、ギャラガと、勢揃い。どれも面白さで大人気。キミのトライはすんだかな。



**ギャラクシアン ¥4,500**

立て、銀河戦士。次から次へ、猛反撃をしかけてくるエイリアンを、コスミックミサイルで撃破せよ。一味違うスペースゲーム。



**パックマン ¥4,500**

点滅するパワーエサで、立場がクルリと大逆転。やっつけるなら今だ。パックマンとモンスターの、手に汗握るユカイな追撃戦。



**ゼビウス ¥4,900**

プレイするたびに謎は深まる。20種以上のキャラクターと、うっとりするほど美しい神秘的な映像で構成される新感覚ゲーム。



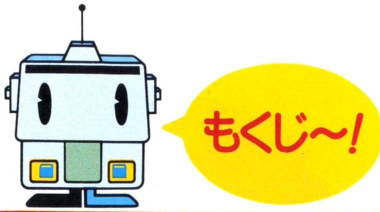
**マッピー ¥4,500**

正義感あふれる元気なポリス、マッピー。盗品さがして行ったり来たり、ニャームコと追いかけっこ。キャットチェイス・ゲーム。



**ギャラガ ¥4,500**

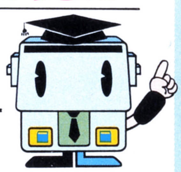
凶暴な異星人ギャラガの急襲に立ちむかえ。捕虜を取り戻せば、威力倍増のデュアル攻撃ができる、待望の本格的スペースゲーム。




この雑誌の内容についてのお問合せは、往復ハガキか返信用封筒(60円切手添付)を同封して〒101 東京都千代田区神田錦町3-22小笠原ビル4F ファミリーコンピュータMagazine編集部 ☎03-295-4610まで。なお電話による問合せは月曜日〜金曜日の午後5時〜7時の間にお願いします。







●発行人/栃窪宏男 ●編集人/佐瀬伸治 ●編集担当/山森尚 ●編集/村田憲生・工藤陽子・石川勝弘・加藤哲也 ●ゲーム技術/山本直人・毛利公信 ●取材・文/ワークハウス・オールメディアプランニング ●情報提供/ファミコンあばきの会DONKEY・ファミコンくらぶINTERNATIONAL,INC.
〈制作〉●アートディレクション/神田みき ●エディトリアルデザイン/ユートピア21(池田伊知郎・本橋徳枝・津浦幸子) ●表紙イラスト/佐々木けい子 ●ロゴデザイン/小口誠 ●キャラクタデザイン/神田みき ●イラスト/星肖江・村上清香・中島昌利・池田伊知郎 ●写真/萩原修・河行勝美・ワークハウス ●フィニッシュデザイン/㈱創文新社
〈協力〉アイレム株式会社・株式会社アスキー・株式会社エニックス・株式会社ジャレコ・株式会社タイトー・株式会社ナムコ・株式会社ハドソン・株式会社HAL研究所・コナミ株式会社・サン電子株式会社・スピタル産業株式会社・デービーソフト株式会社・任天堂株式会社(あいうえお順)

キミの持っているゲームの記事はここに載っている

## ゲーム別さくいん

(ゲーム名はあいうえお順です)

# ファミリーコンピュータMagazine

創刊号
1985 AUG.
8月号





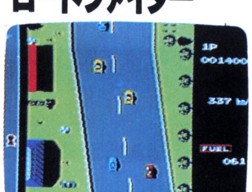

# こんどの夏はカンペキだ。

## ハイパーオリンピック™



おまたせしました。あのソフトが、帰ってきた。100m走、走り幅跳び、110mハードル、ヤリ投げの4種目。
**¥6,500**
(コントローラー付)

## ロードファイター™



時速400kmで、つっ走れ。君のドライビングテクを見せてくれ。ゲームセンターの大迫力だね。
**¥4,500**

## イー・アル・カンフー™



こいつは、すごい。棒使いに火ふき男、くさりに手裏剣。こいつら相手に君はどこまで戦えるか。
**¥4,500**

## けっきょく南極大冒険™



みんな知ってるよね。ペンギン君の大冒険。こんどはプロペラが付いてパワーアップ。うれしいね。
**¥4,500**

Konami® SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F


Konami®

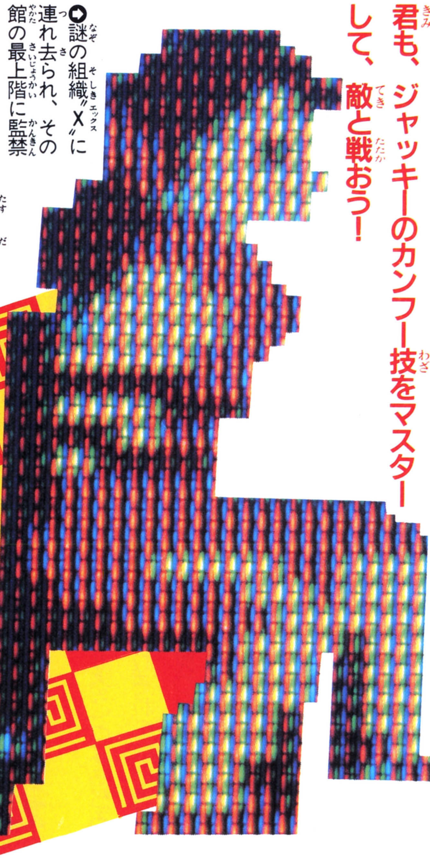
CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

# 必殺技研究 SPARTAN X スパルタンX

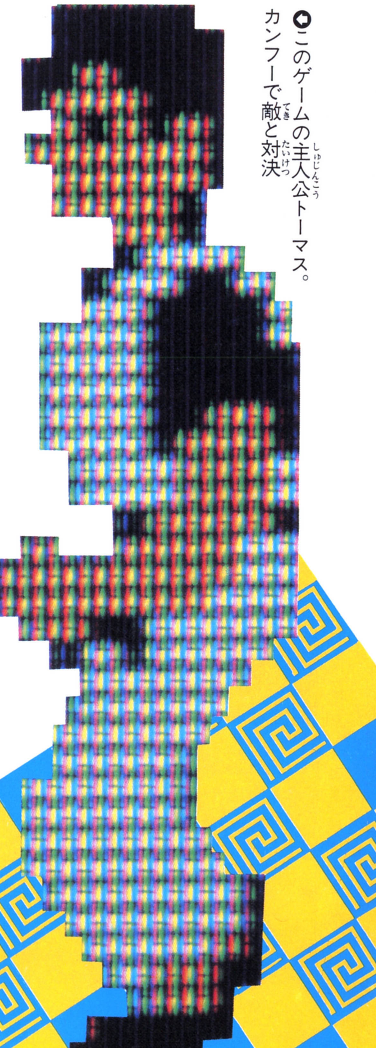
発売中
任天堂
4900円

**ジャッキー・チェンの「スパルタンX」が、ファミコンのゲームカセットに登場！パワフルでスピーディなカンフー・アクションが画面に炸裂し、「スパルタンX」の主人公トーマスになりきって、ゲームを楽しむことができるのだ。**

**舞台となるのは、謎の組織〝X〟の館。この最上階に捕われの身となっているシルビアを助け出すのが、ゲームの目的だ。さあ君も、ジャッキーのカンフー技をマスターして、敵と戦おう！**



謎の組織〝X〟に連れ去られ、その館の最上階に監禁されているシルビアを助け出そう！



このゲームの主人公トーマス。カンフーで敵と対決

## キミはカンフーの達人・トーマスだ！捕われているシルビアを助け出せ!!

カンフーの達人、トーマスの恋人シルビアが、謎の組織〝X〟に連れ去られてしまった。愛するシルビアを助け出すために、トーマスは単身〝X〟の館に乗りこんだが、彼の前には、つぎつぎと武芸の達人が立ちふさがるのであった……。

シルビアが監禁されているのは、〝X〟の館の最上階。そこにたどりつくまでに、棒術使い、ブーメラン使い、怪力男、妖術使い、ナイフ投げ、つかみ男など、さまざまな技を身につけた敵と戦わなければならないのだ。さらに、竜や蛇、毒蛾などのワナもあり、トーマスの前進をはばもうとする。はたして、トーマスはシルビアを〝X〟の館から無事助け出すことができるであろうか？

シルビアを救出できるかどうかは、君のコントロールテクニックにかかっている。トーマスを思いどおりに操作して、むらがる敵をやっつけよう。このゲームがスタートすれば、君がトーマスなのだ!!



# 一階のボスは棒術使い。近づくと危ない！

一階での戦いは、最初ということもあって、それほど苦しくはない。ここで、パンチ、キック、ジャンプ、振り飛ばし……などのカンフー技を練習しておくといいだろう。正確に技を決めるためには、コントローラーの操作を完ペキにマスターすることはもちろんだが、それぞれの敵に有効な攻撃法を見つけだすということも大切だ。敵のうごきをよく見て、攻撃をうまくかわしながら、かつタイミングよく技をくり出すことが重要なのだ。

さて、一階で戦う相手は、つかみ男、ナイフ投げなどだ。つかみ男は大人数でやって来て、トーマスをつかまえようとするが、それ以上は特別な技は持っていない、変てこな連中だ。しかし、こいつらにつかまってしまうと、トーマスのエネルギーはどんどん減っていく。エネルギーが0になれば、もちろんトーマスはやられてしまう。早めに振り飛ばすことがかんじんだ。

## まず、画面の表示の意味を覚えよう

トップスコア：いわゆるハイスコア（最高得点）がここに表示される。

階：1階から5階まで、クリアした階が、ここに表示される。

残りタイム：その階での残り時間。0になると1回ミスになる。

1プレイヤー・スコア：1プレイヤーの得点。

2プレイヤー・スコア：2プレイヤーの得点。




プレイヤーのエネルギー：エネルギーが0になると、1回ミス。

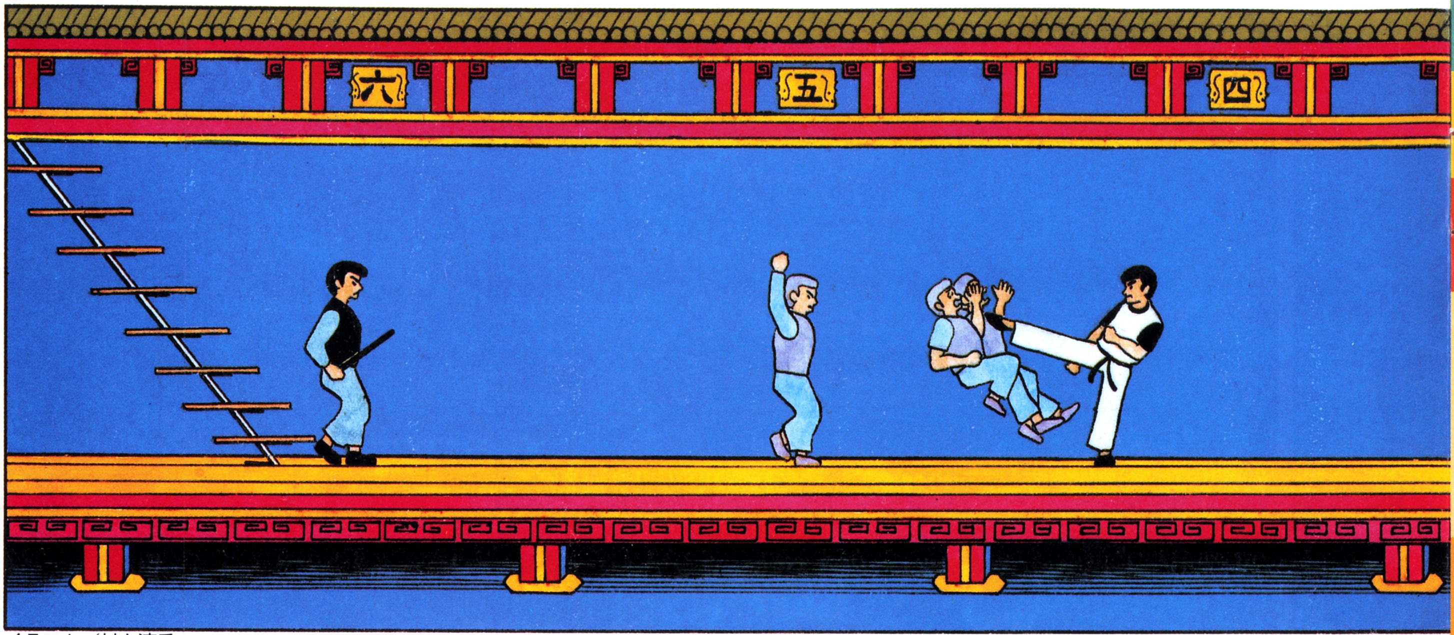
ラウンド数：1階から5階までを、何回クリアしたかを表示。

GAME A・Bの表示
Aは初心者用、Bは上級者用。

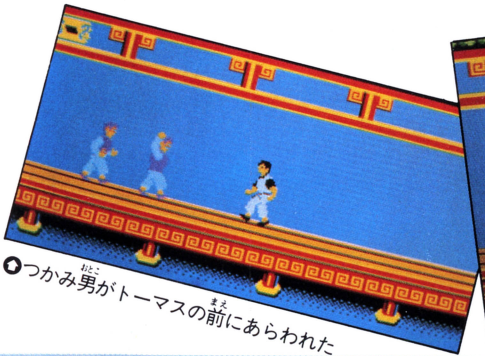
残りプレイヤー数：トーマスが何人残っているかを表示。

各階のボスのエネルギー：これが0になると、トーマスの勝ち。





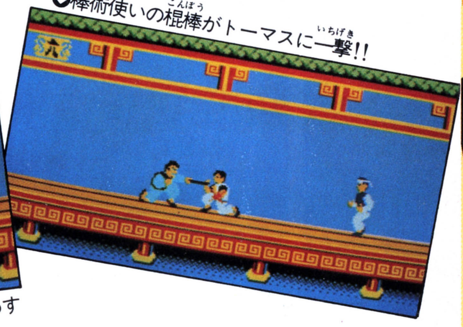

イラスト／村上清香



つかみ男がトーマスの前にあらわれた



ナイフをかがみこんでかわす

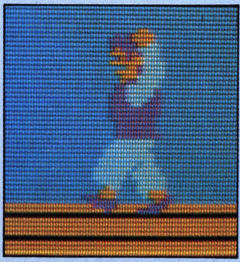


棒術使いの棍棒がトーマスに一撃!!

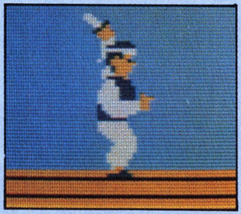
## 一階の敵

ナイフ投げは、その名のとおり、トーマスめがけてナイフを投げつけてくる。ナイフにやられてダメージをふやさないように、ジャンプやしゃがみこみで、うまくかわそう。スキを見て、ふところに飛びこみ、すかさず技をくり出すのが勝利のポイントだ。

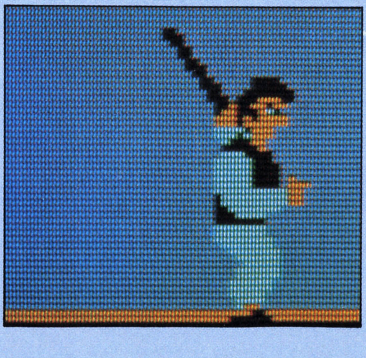
ラストは、一階のボス、棒術使いとの対決だ。こいつは棍棒を振り回すので、うかつに近づくと非常に危険な相手だ。ボスだけあって、なかなか手ごわい。トーマス最初の強敵といえるだろう。棒術使いをたおすには、まず棍棒の動きに注目。攻撃のスキを見つけて棒術使いに接近し、連続的に技を決めよう。棒術使いには、かがみこみキックが有効な技だ。



つかみ男はキックでやっつけると100点、パンチは200点だ。飛びキックでたおせば200点

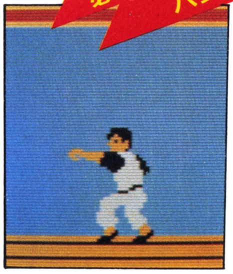


ナイフ投げをキックでやっつけると500点。パンチは800点で、飛びキックでたおせば1000点

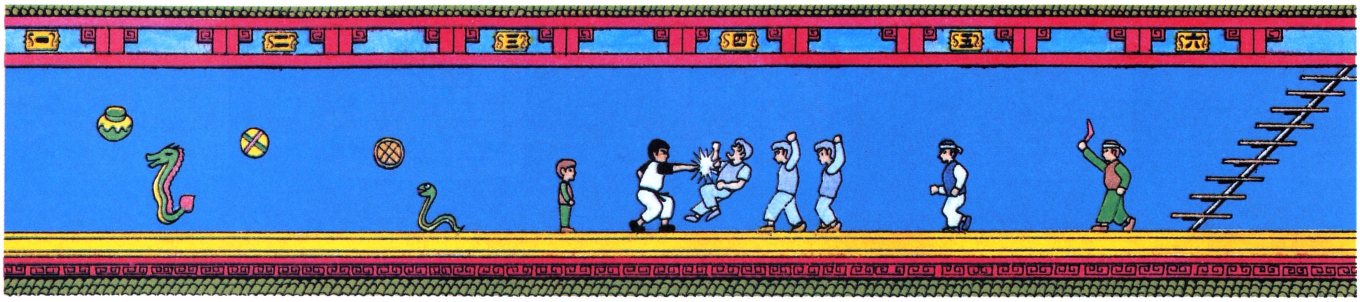


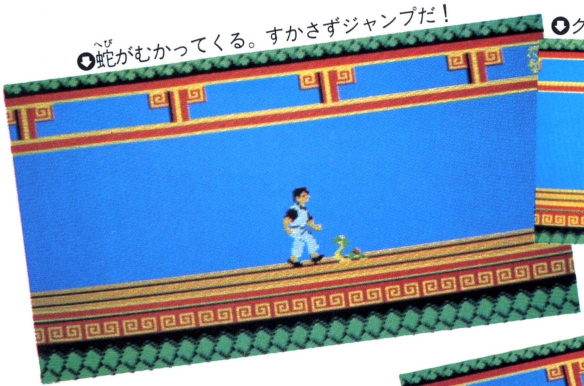
一階のボス、棍棒使い。2000点

### 必殺技① パンチ

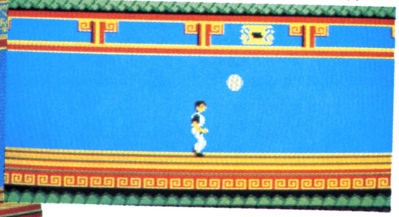


パンチは普通のキックよりも得点が高い。背が低い敵をのぞけば、全般的に有効な技だ。

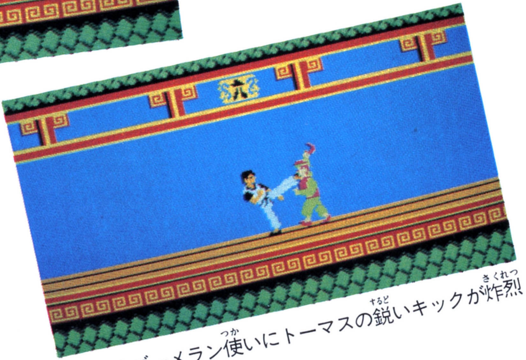




↓蛇がむかってくる。すかさずジャンプだ！



↓クス玉が、天井から落っこちてきた!!



↑ブーメラン使いにトーマスの鋭いキックが炸裂!

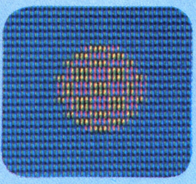
# 二階ではブーメラン使いに気をつけろ！

棒術使いをたおして階段を昇れば二階だ。二階には、竜、蛇、クス玉などのワナがしかけられている。パンチ、キック、ジャンプを使って、トーマスにつぎつぎと襲いかかるワナをくぐりぬけよう。

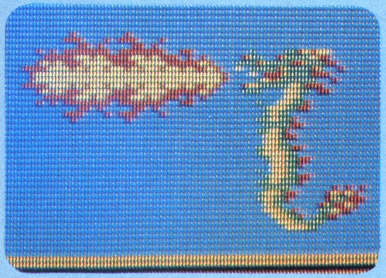
竜はまず、竜の玉となって天井から落ちてくる。床に落ちて竜になると、火を吹いてトーマスを攻撃してくるのだ。蛇壺も天井から落ちてきて、床に落ちると中から蛇が出てくる。蛇にかまれるとエネルギーが減るので、ジャンプしてよけること。やっつけることは不可能だ。クス玉は天井から落ちてきて、破裂する。

ワナをクリアするといよいよ二階のボス、ブーメラン使いとの対決だ。トーマスに向かってブーメランを投げつけてくるが、一度かわすことに成功しても、油断していると もどってくるブーメランにやられてしまう危険がある。気を許してはダメだ。

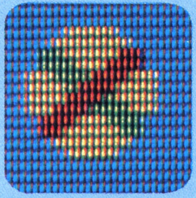
## 二階の敵



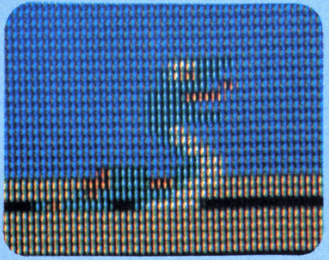
↓クス玉。破裂前にこわせば100点



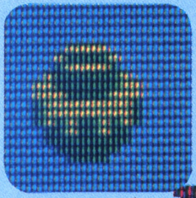
↓火を吹く前に攻撃して2000点



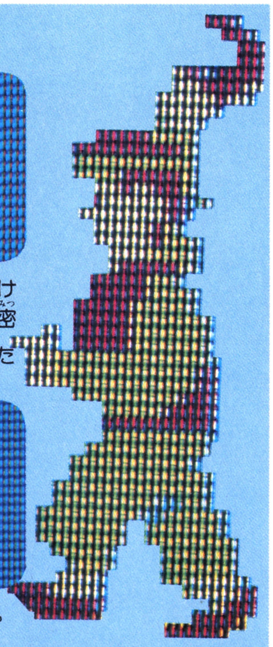
↓竜の玉。やっつけたときの得点は秘密



↓蛇をやっつけることは不可能



↓蛇壺。やっつけたときの得点は秘密

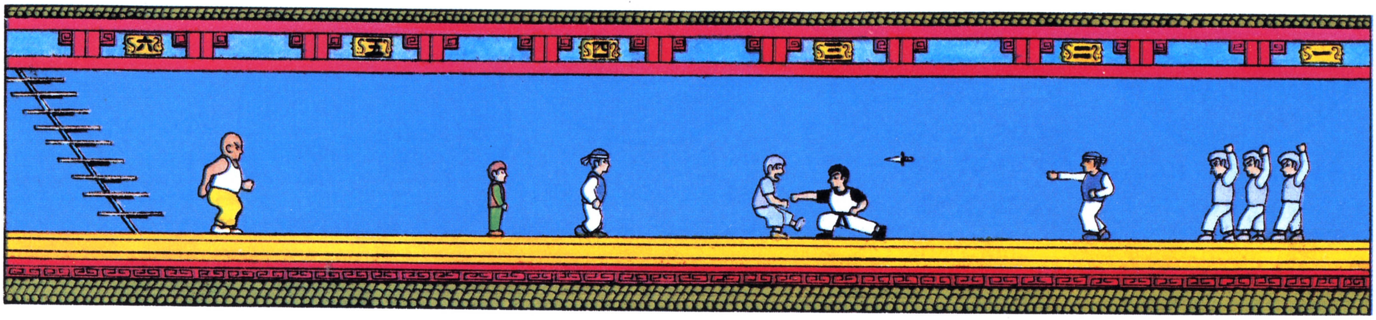


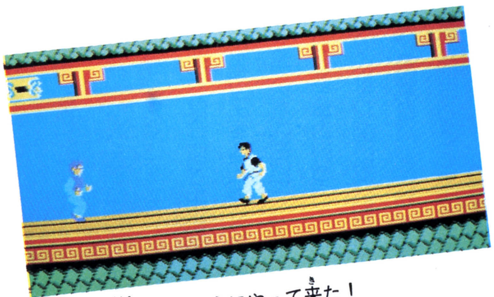
↓ブーメラン使い。得点は3000点

### 必殺技② キック

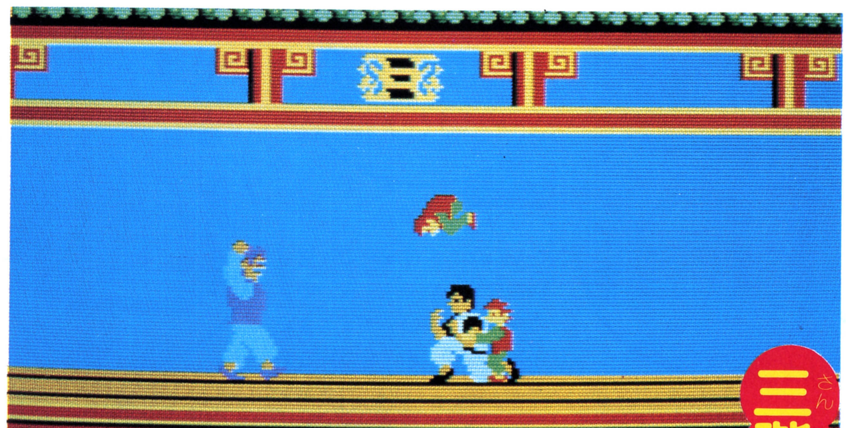


パンチよりも得点は低いが、パンチよりも遠くまでとどくので、うまく使いわけるといいだろう。トムトムには効果なし。





●つかみ男がつかまえにやって来た！



●トムトムの中には、空中回転をして攻撃をしかけてくるやつもいるのだ！



●左右から迫るつかみ男とトムトムにかがみこみキック炸裂

# 三階のボスは巨人。力が強いので注意！

三階の敵は、つかみ男、ナイフ使い、トムトムだ。こいつらがゾロゾロとトーマスの前にあらわれて、前進をはばもうとする。

つかみ男はそれほど恐れることはないし、ナイフ使いもやっつけるコツがすでにわかっているはずだ。

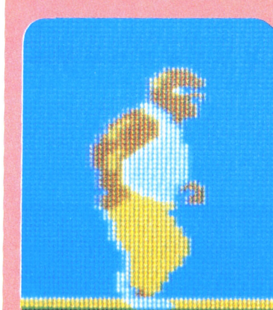
トムトムは、つかみ男と同様に、トーマスをつかまえに来て、足にしがみついてしまう。しがみつかれる前にパンチかキックでやっつけてしまうのがベストだが、背が低い相手なので、かがみこんで技を出さないとたおすことは不可能だ。しがみつかれたら、す早くボタンを操作して、早めに振り飛ばしてしまおう。

さて、三階のボスは怪力男だ。うごきはにぶいが、怪力を持つ巨人で、この力の強さが最大の恐怖だ。攻撃のスキをついてふところに飛びこんで、かがみこみパンチを連打しよう。

## 三階の敵



●トムトムをキックでやっつけると200点。パンチだと300点



●三階のボス、怪力男。やっつけると3000点の得点

## 必殺技③ かがみこみパンチ

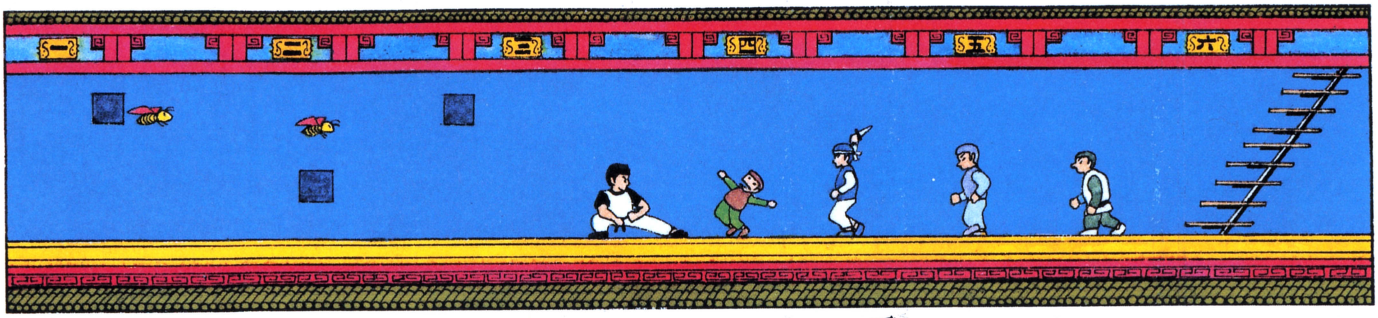


トムトムと、四階のボス、妖術使いに対して特に有効な技だが、怪力男にも決まりやすい。

## 必殺技④ かがみこみキック



全般的に有効な技だ。ナイフ投げには特に有効で、す早く連続してくり出すといいだろう。



# 四階のボス、妖術使いも手ごわいぞ！

四階では、まず毒蛾のワナがトーマスを待ちうけている。壁にあいた四角い穴から、つぎつぎと毒蛾が飛び出してきて、トーマスに襲いかかるのだ。毒蛾をパンチやキックでやっつけることもできるが、なれないうちは、ジャンプしたりかがみこんだりして、よけて通るのもいいだろう。毒蛾にやられると、もちろんエネルギーは少しずつ減っていくので、十分気をつけてもらいたい。

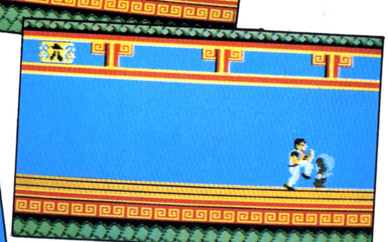
四階の最後に登場するボスは妖術使いだ。こいつは分身の術など、不思議な術を使ってトーマスを攻撃してくる。不気味なことに、トーマスのパンチやキックで首が飛ばされても、しつこく復活して立ちふさがるのだ。分身の術を使って2人になった場合は、どちらかが本物でもう1人のほうが幻だ。幻をいくら攻撃しても、やっつけることは不可能という、戦いにくい相手でもある。妖術使いに有効な技は、かがみこみパンチしかないので注意しよう。



●壁の四角い穴から毒蛾が飛び出す



●妖術使いが不思議な妖術で攻撃！

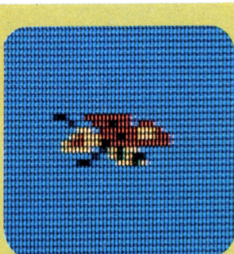


●妖術使いの首が飛んだ！

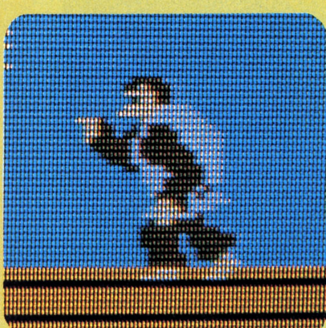


●分身の術を使って攻撃する妖術使い

## 四階の敵



●毒蛾が飛んでくるところをキックすると500点。パンチなら600点だ



●首が飛んでも復活し、分身すると、どちらが本物かわからなくなる妖術使いは手ごわい相手だ。やっつけると5000点

## 必殺技⑤ 飛びパンチ

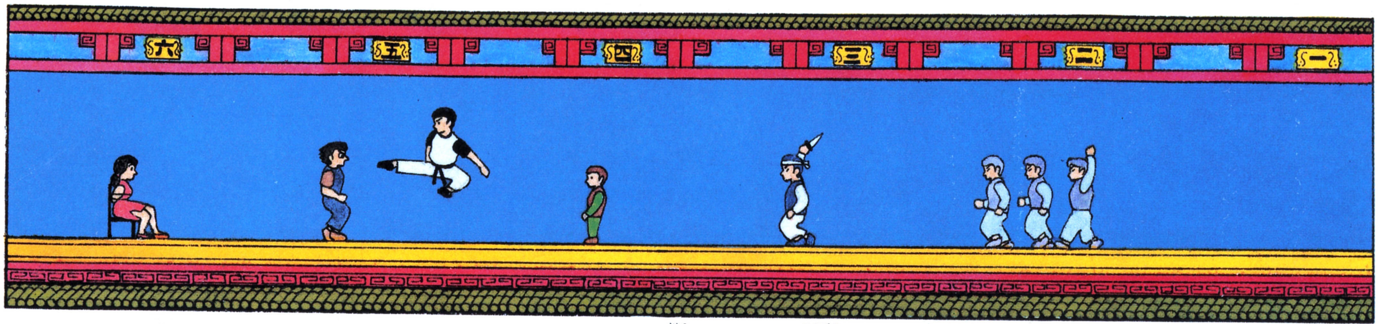


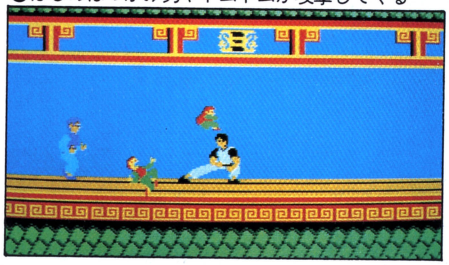
クス玉が破裂する前に技を決める場合など、飛びパンチが有効だ。まずトーマスをジャンプさせて、タイミングよくパンチを出そう！

## 必殺技⑥ 飛びキック



飛びキックは、ジャンプのタイミングがむずかしいが、決まれば最高に気分がいい。

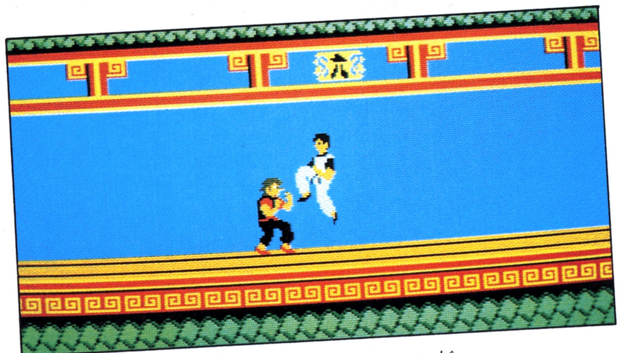




◆はじめはつかみ男やトムトムが攻撃してくる

# 五階では敵のリーダーMr.Xと対決だ!

四階をクリアすれば、いよいよシルビアの監禁されている最上階、五階だ。つかみ男、ナイフ投げ、トムトムなどと戦いながら進むと、ついに"X"のリーダーMr.Xが、トーマスの前にあらわれる。Mr.Xは、あらゆる武芸を身につけた"X"の館で最強の男なのだ。



◆Mr.Xとの対決。迫真のカンフー・アクションだ

トーマスの技をことごとくガードし、少しのスキも見のがさず攻撃をかけてくるMr.Xとの戦いは、文字どおり、技と技で戦う真剣勝負。パンチ、キック、ジャンプ、かがみこみなど、一階から四階での戦いで習得したカンフー技を駆使しなければ、Mr.Xをたおすことは不可能だ。これまでの敵とちがって、トーマスの動きにしたがって攻撃のしかたを変えてくるので、冷静に戦わなければ勝ちめはない。

Mr.Xをたおせば、わがトーマスはやっとシルビアと再会できる。だが、彼らの幸せも長くはつづかない。一階から五階までクリアすれば、また一階からトーマスの戦いは再開されるのだ!! がんばれトーマス。

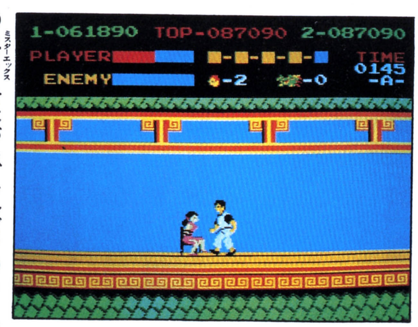
## 五階の敵



◆五階のボスは、武芸全般をマスターした、Mr.Xだ。やっつけると10000点

## THE END♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥






◆Mr.Xをたおし、シルビアのもとへ

トーマスはシルビアを助け出すことに成功した。しかし、その喜びもつかのま、シルビアはふたたび謎の組織"X"に連れ去られトーマスはまた、"X"の館で戦わなければならない。さあ君は、何回シルビアを救出できるか!?

# STAR FORCE

# スターフォース

マップ&全キャラ公開

発売中
ハドソン
4900円

## 飛来する敵を、撃って撃って、撃ちまくれ！
## アクションゲームの原点、ここにあり!!

キミはもう、スターフォースを見ただろうか？　飛来する敵を、撃って撃って撃ちまくるという、アクションゲームの原点ともいうべきゲームだ。バックに流れる音楽もマーチ調で、まさに"気分はもう戦争"になっちゃう。

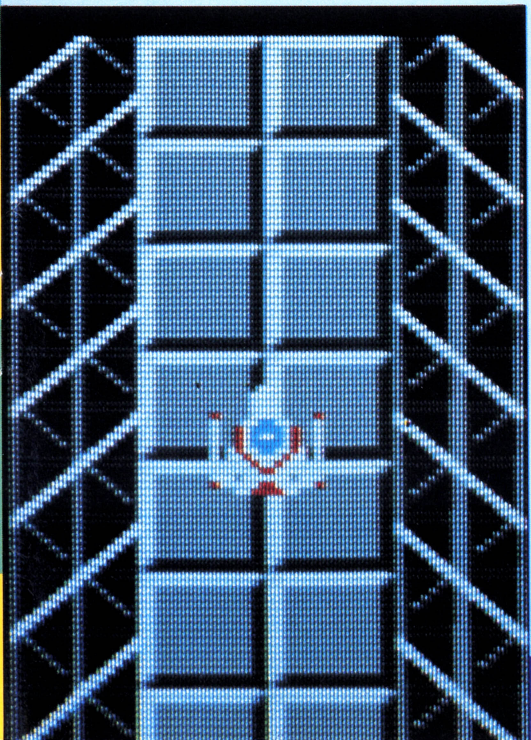
それにくわえて、出てくる敵のキャラクタの数がこれまたすごい。次のページからその全キャラを紹介するけど、とてもじゃないが、一度じゃ覚えられないはず。高得点のためにぜひ必要な地上のマップとともに、何回もよく見てほしいな！

キャラクタには空中物と地上物の2種があり、一見するとあの「ゼビウス」に似ているようだけど、ストーリーは全然違っている。

――時空歴2010年、宇宙は侵略と殺戮のまっただなかにあった。その元凶は、謎の宇宙要塞として巨大な軍事力を持っている浮遊大陸だった。この浮遊大陸は、じつは暗黒星雲ゴーデスに作られた敵の侵略基地だったのだ。

その圧倒的な破壊力の前には、だれも抵抗できないかのようだった。が、一人の勇敢な宇宙戦士が名乗りをあげた。彼は、最後の希望の星"ファイナル・スター"に乗り込み、ただひとりでゴーデスに挑戦しようというのだ。

いよいよ、ファイナル・スターの出撃だ。人々の運命を握ってファイナル・スターは飛び立ったが、それめがけてゴーデスの浮遊基地から、次から次へと敵の戦闘機や爆撃機が攻撃をかけてくる。



●いよいよ、ファイナル・スターの出撃だ

ファイナル・スターは、装備する唯一の攻撃兵器であるビーム砲を駆使して、これらの敵や宇宙機雷、さらには地上の敵要塞を破壊しつづけ、進撃しつづけるのだ。

ゴーデスを倒すためには、その正体が何であるかを明らかにしなければならない。そのためには、エリアが進むと出てくる地上の象形文字の謎を解明することが必要だ。謎を解き、秘密のターゲットを出現させ、それを破壊せよ！　それがきみの使命なのだ。



## ルールはカンタン

スタートボタンを押してゲームを始めると、次々に敵のキャラクタが出てくる。これを、Ⓐボタンまたは Ⓑボタンを押すことによって、ビーム砲を1発ずつ（2発ずつがペアになっている）発射し、破壊していくのだ。

スタート時点で、ファイナル・スターは全部で3機。途中、5万、20万、50万点で1機ずつ増える。また、それ以外にもケラという地上キャラを撃破するごとに、1機ずつ増えていくのだ。最大で9機まで増やせる。

敵キャラのうち、攻撃してくるのは空中キャラだけだ。地上のキャラは、ファイナル・スターの攻撃目標となるだけで、直接攻撃はしてこない。

## エリアによって敵の攻撃パターンは違うぞ

エリアはA（アルファ）からΩ（オメガ）まで、ギリシャ文字のアルファベットに相当する24種がある。それぞれのエリアによって、敵の攻撃パターンが少しずつ違ってくるので、注意する必要がある。

それぞれのエリアの最後には、ターゲットと呼ばれる巨大な敵が現われる。このターゲットは、それぞれのエリア内の最終防衛線で、エリア内の敵の被害がある線を超えると出てくるようになっている。

ターゲットを破壊すればそのエリアをクリアできるが、そのためには8発のビーム砲を撃ち込まなければならない。もし失敗すれば、エリアの途中からやり直しだ。

## ボーナスキャラでどんどん点をかせげ

スターフォースの地上キャラは攻撃してこないが、かといって撃破しないでいると、なかなかエリアをクリアできないことになる。ターゲットが出てくるための条件は、そのエリア中で一定の数の敵を破壊することだが、これを空中キャラだけでこなすのはむずかしいからだ。

それに、地上には多くのボーナスキャラクタがある。最後のほうには、何と100万点のターゲットが出てくるがほかにもたくさんの隠れキャラがある。点は地上キャラでかせぐほうが楽なのだ。

## サイドアタックをうまく使いこなせ!

基本的な敵の攻撃法は、ファイナル・スターを画面のいちばん下に近いところに置いておき、画面上から現われる敵を、向こうからの発砲の前にやっつけてしまうことだ。

画面下にいるのは逃げ場を確保しやすいからだが、スピードのある敵は引きつけてから撃つほうが命中率は高い。

ただし、ネイラ、スルタンなど、複雑な動きの相手の場合は、画面のやや上の方から敵を巻き込むようにして攻撃すること。

また、1画面中に敵は弾も入れて15までしか出ない。このことを利用して、マジッカなどの地上基地を攻撃中に強い敵が出ないように、わざと弱い敵を残しておくのもテだ。

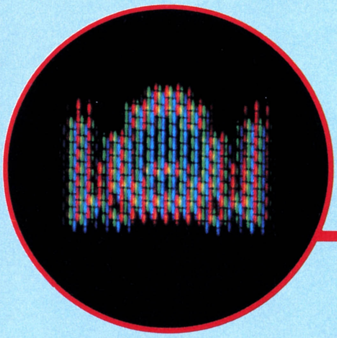
ファイナル・スターは翼が多少接触したぐらいでは壊れないので、横の敵に対しては触れるか触れないかぐらいまで近づいてビーム砲を発射すればやっつけることができる。

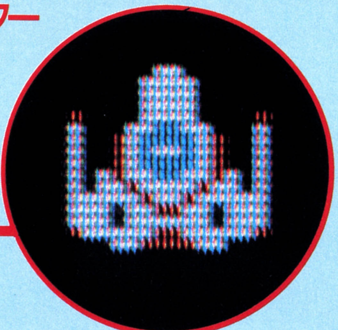
このサイドアタックというテクニックは、乱戦になったとき有効だ。

## パーサーと合体してパワーアップせよ!

ファイナル・スターには、"パーサー"という友軍機がいる。が、このパーサーは敵の捕虜護送艦・カルデロンに捕まっているのだ。うまくカルデロンをやっつけることができると、ファイナル・スターはパーサーと合体することができる。

合体後は、自機のスピードが1・5倍になるし、それまで単発だったビーム砲が連射できるようになって、ⒶまたはⒷボタンを押しっぱなしでもよくなる。このパワーアップなしでは、エリアクリアはほとんどムリだろう。なお、合体後はパーサーの部分（下の部分）は無敵になる。

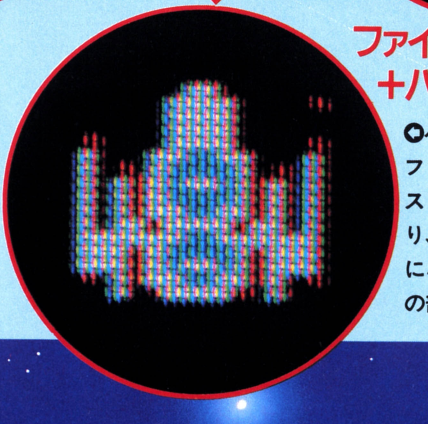




**ファイナル・スター**

○自分の戦闘機。ビーム砲だけを武器に、ゴーデスにたち向かっていく

合体



**パーサー**

○敵の捕虜として、カルデロンに捕えられている。救い出せば、ファイナル・スターと合体することができ、これによって種々のパワーアップがはかれる

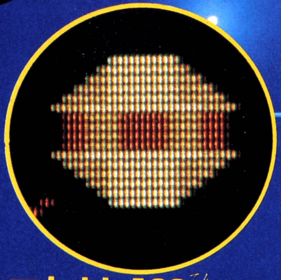
**ファイナル・スター＋パーサー**

○パーサーと合体したファイナル・スター。スピードは1.5倍になり、ビーム砲も連射式になる。下のパーサーの部分は無敵だ



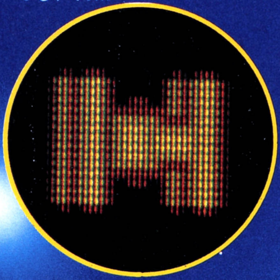
# 敵の空中キャラは全部で23種

このゲームでハイスコアを出すためには、まず、敵の23種の空中キャラの性格を覚えなくてはならない。スターフォースの空中キャラは、ただ数が多いだけではなく、その攻撃や動きのパターンが、全部違うからだ。全部紹介するので研究してみよう



## カルデロン

✪捕虜護送艦。攻撃して友軍のパーサーを奪い返し、合体しよう。1度逃してももう1回チャンスがある。やっつけても、得点はない



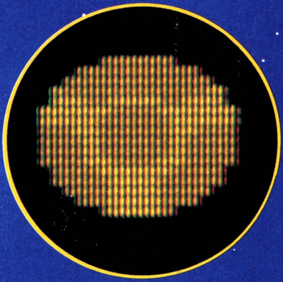
## エトリ 100点

✪旧式の無人爆撃機。右に左にと、千鳥足の攻撃パターンを持つ。左右に向きを変えるときに一瞬動きが止まるので、そこを攻撃するといい



## ガドーハ 500点

✪無人偵察機。不規則な回転編隊飛行をし、画面の半ばまでしかこない。そのあたりで情報を集めた後、あまり接近してこないまま発砲して逃げていくので、油断できない



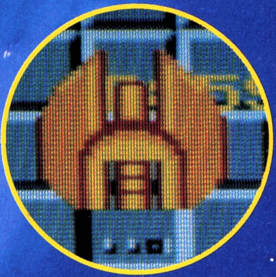


## アマラ 100点

✪高速爆撃機。斜めから突っ込んできて、さらに画面上へ向かって逆行するので、左右によけながら、突っ込んでくる前にやっつけなくてはならない

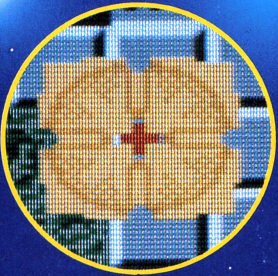
## フェラー 100点

✪直進型の重爆撃機。進む方向こそ前進一直線だが、ときに横あいから発砲してくるので、安心しているとやられることがある。要注意だ



## ガイラ 1000点

✪大型戦闘空母。画面下からジワジワと蛇行攻撃をしかけてくる。前に回り込んで撃て



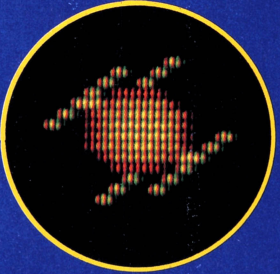
## ガリ 100点

✪戦闘迎撃機。蛇行の編体飛行でつながって飛来してくるが、やっつけるのはそんなにむずかしくない。左右に弾をよけながら連射すると、まとめて撃破できる



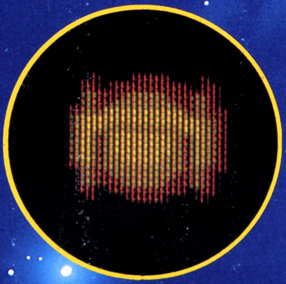
## キリ 100点

✪重爆撃機。同じ重爆撃機であるフェラーより性能がよく、直進だけではなく方向転換もできる。よく狙って連射でやっつけろ！



## ラリオス 1000点

✪超磁力式合体浮遊要塞。まず中央に強力な磁力を持つコアが現われ、それに引きつけられて8方からやってきた要塞が合体して、大型の要塞となる。合体後に8発撃ち込むと破壊できる。また、コアの中心が光ってから合体までに8発命中させてやっつけると、ボーナスで5万点になる！

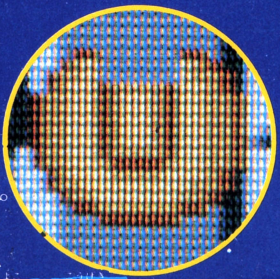


## ロペ 100点

✪無人戦闘機。画面の両方の端から現われて、ゆっくりと進んでくる。動きもそれほど不規則ではないので1機の威力は少いが、大量に密集して集中攻撃してくるので、意外と手強い

## メーウス 300点

✪超磁力式駆逐艦。ファイナル・スターの横まできて急に向きを変え、まま横から攻撃してくるので、やっかいな存在だ。画面に出たらすぐに撃ち、横に来られる前にやっつけるのが、攻略のポイントだ



## ジラード 1000点

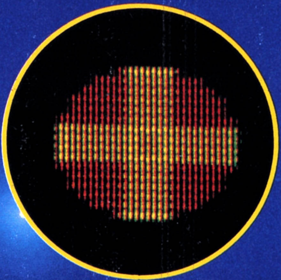
✪浮遊機雷。1機につき8発当たらないと破壊できない。ただ、1機でも爆発させると画面全体の敵が誘爆する。しかしこのときも得点は、撃破したジラード1機の1000点だけだ

# スターフォース



## パタータ 200/500点

❶重爆撃機。核凝縮エネルギー弾を装備していて、脱エネルギー攻撃をしかけてくる。通常の撃墜では200点だが、砲門が開いたときに撃てばボーナスとして500点になる



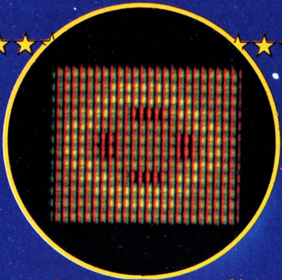
## リーバ 200点

❶光子カスフィア型の戦闘機。画面下に消えずに反転して円形運動するので、その円の内側に取り込まれないように注意！



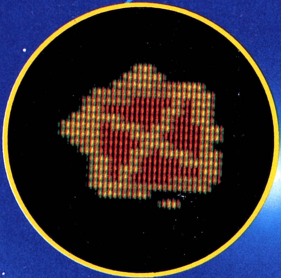
## オブセス 500点

❶自動追尾式の宇宙機雷。砲撃してはこないが超合金のため破壊できないうえ、ビーム砲が当たると分裂するので、要注意。ただし分裂後は追尾能力がなくなる



## ネイラ 500点

❶新式の戦闘機。画面の中心に対して、ファイナル・スターとは対称の位置から出現し、編隊を組み、向きを変えて激しい攻撃を加えてくる。あまり深追いしないほうがいい



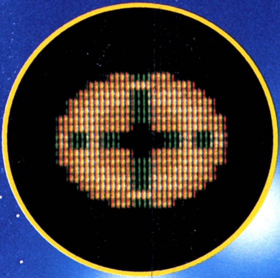
## スプリッタ 500点

❶硬度反射板機雷。ビーム砲が命中するたびに分裂するのが特徴。ただし分裂は3回までで、それ以上撃たれると爆発する。何回もビーム砲を撃たなければならないので面倒だが、実際にはそれほど手こずらないで倒せるはずだ



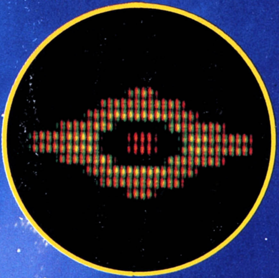
## スルタン 100点

❶磁力戦闘機。画面左右のファイナル・スターとは反対の面から出てきて、斜行し、向きを変える



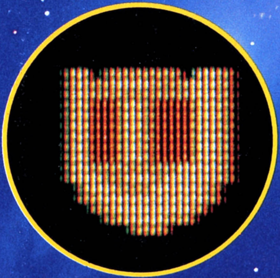
## ティッタ 200点

❶高速戦闘艇。直進攻撃が中心だが、ファイナル・スターの横にくると反転して攻撃してくるというパターンを持っている。かなりハイスピードだが、動きのパターンにまどわされずに狙って撃とう



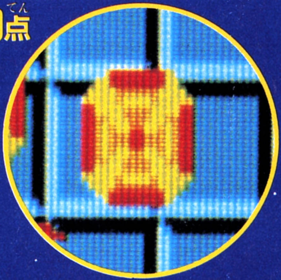
## スーパー・ソニック 300点

❶小型磁力兵器。超スピードで直線的に接近してくるので、必ず早めに撃ち落としてしまうこと！ もし撃ちもらすとファイナル・スターが危い



## ゾフ 100点

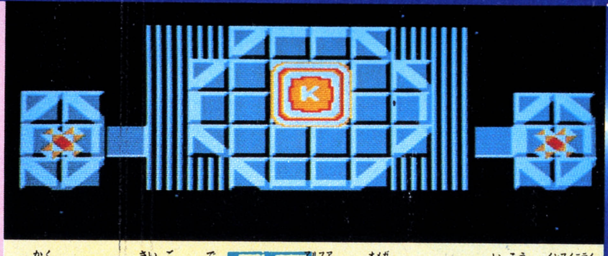
❶戦闘爆撃機。画面の上の方から出てきて、左右に蛇行をくり返しながら攻撃してくる。左右中心の下の方で動かずに撃てば、カンタンに倒せる



## トッパー 1000点

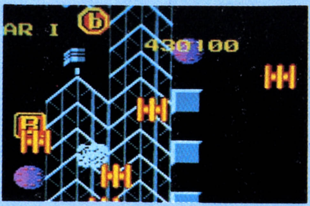
❶3重のバリアで防護している戦闘機。バリアを外した4発目の命中で撃破できる

## ターゲット




❶各エリアの最後に出てくる。AからΩまでとそれ以降のⅠの25種がある。8発撃ち込むと破壊でき、エリアクリアだ

## 宇宙ステーション出現！




ファイナル・スターがターゲットをやっつけてエリアをクリアすることができると、左の写真のような見なれない基地が出現する。
これは、宇宙ステーションだ。

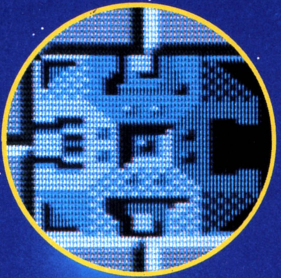
# 地上キャラにはボーナスがあるぞ!





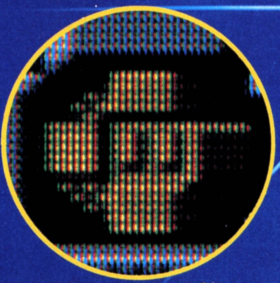
いろいろなキャラクタがめいっぱい出てきて、さまざまの攻撃をしかけてくる空中のキャラにくらべて、地上キャラは、攻撃してこないだけに、豊富な得点源だ。ゼビウスなどとは違い、ただ前に進めばエリアクリアできるのではなく、一定の得点を取らなければエリアクリアのためのターゲットが出てこないのだから、空中の敵にかまけているだけではなく、ぜひとも地上の敵をやっつけなくてはならない。

それに、地上にはボーナスキャラが多い。ここで紹介しているほかにも、ジムダが2列に並んだジムダ・ステギというキャラがある。これは、10個連続で破壊すると、8万点ものボーナスになる。また、1機増えるケラを出すモトとなるマジッカも、ボーナスキャラだ。こういったボーナスキャラが地上に現われたときは、画面中の敵が最高で15機までであることを利用して、簡単な敵を空中に残してそのスキに地上を攻撃しよう!



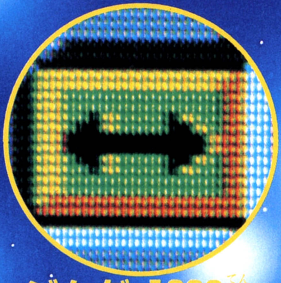
## ビゴーラ 200点

✪地上要塞。エリア内の戦闘機の収納をはじめ、エネルギーの供給からシステム制御、弾薬補給なども行っている。形は1つだけではなく、いろいろな顔を形どった不気味なものも先のエリアにはある



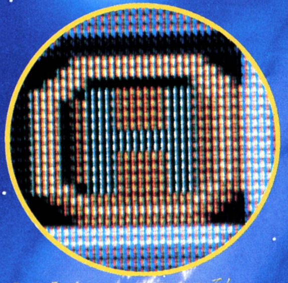
## ビッゴ 100点

✪地下要塞との出入口やエネルギー補給などの役割をする小型の地上要塞。ビゴーラを小さくしたものと考えてまちがいはないだろう。が、小さいだけのことはあって、得点は3分の1だ



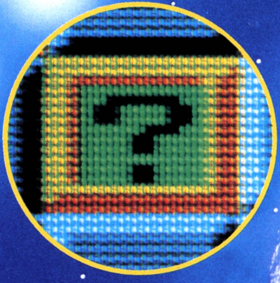
## ジムダ 1000点

✪エネルギー貯蔵ステーション。4発のビーム砲を当てないと破壊することができないので、空中の敵に注意しながら攻撃しよう。これが2列に並んだのがジムダ・ステギでボーナスキャラだ(本文参照)



## ヒドン 2000点

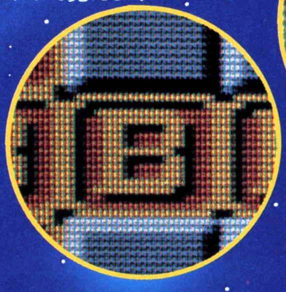
✪完全な隠れキャラ。見た目にはわからないが、ビーム砲が1発当たると出てくる。出現後に破壊すると2000点のボーナスになる。出てくる場所は決まっているので、何回もやって覚えよう



## マジッカ

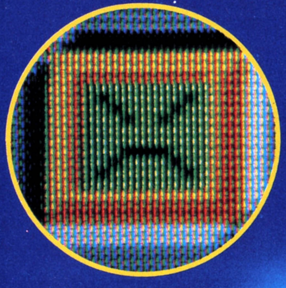
✪?マーク。4発ビーム砲を当てるとこの?がひっくり返り、ケラかプンが出てくる。1ヵ所に8つのマジッカがかたまっているが、ボーナスのケラは、この8つのうちのどれか1つしかない





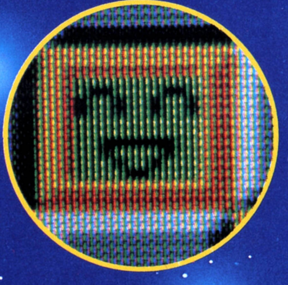
## ボーナス・ターゲット

✪✪エリアクリアまでのすべてを撃破すると、Bもbもそれぞれ1万点のボーナスになる。が、ミスをするとボーナス点が減り、5つのミスで0点になる



## プン

✪せっかくマジッカを引っくり返しても、怒ったプンが出てきちゃったら、得点にもならないし、機数も増えない



## ケラ

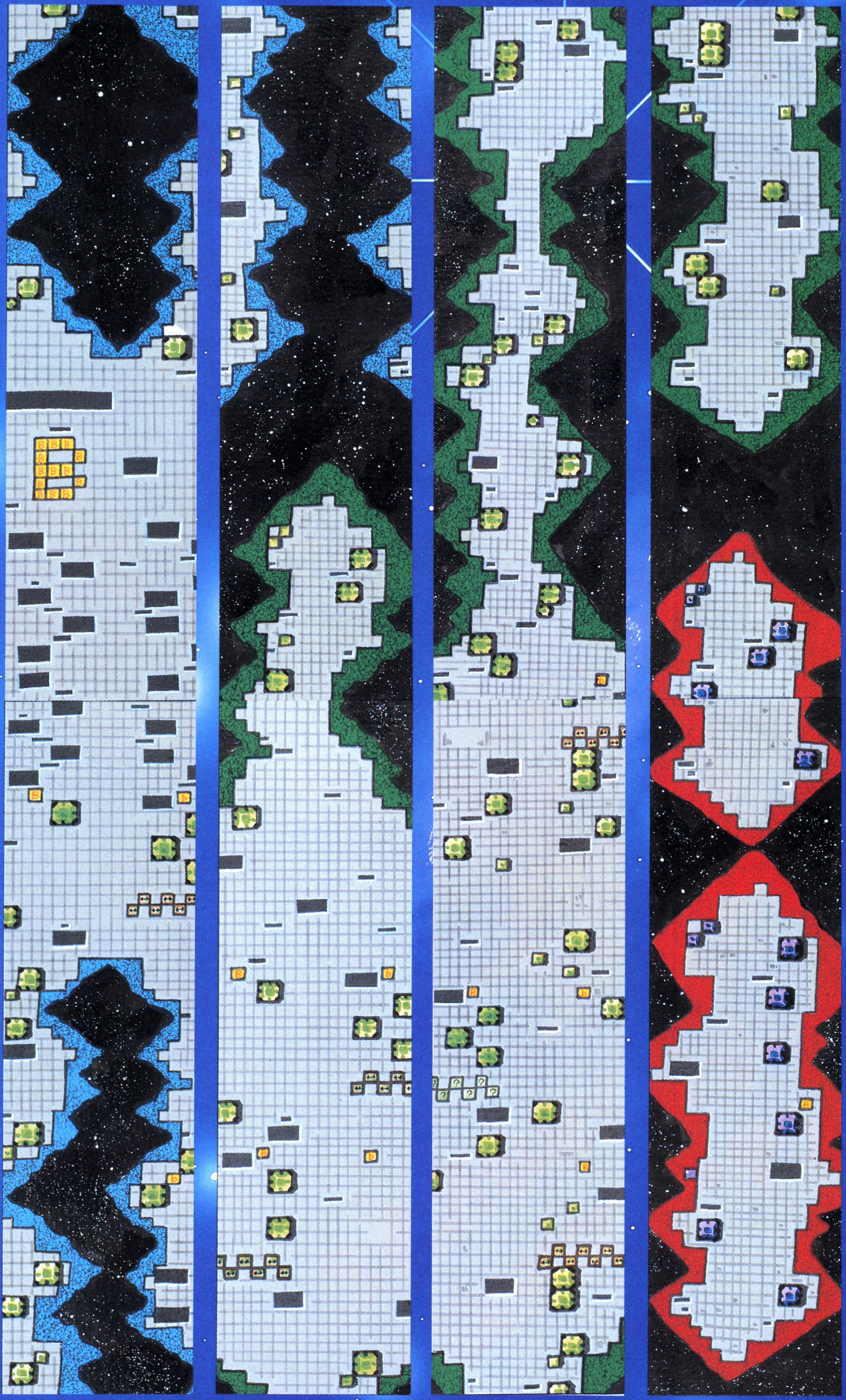
✪マジッカが引っくり返って出るもののうち、笑顔の方。これが出るとファイナル・スターが1機追加される

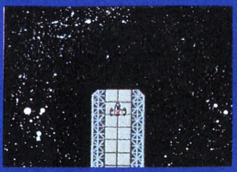
## 100万点のボーナス

スターフォースには、なんと100万点というすごいボーナスキャラクタがある。これはエリアが進むと出てくる象形文字の謎を解くことによって出させることができるのだが、そのあたりのことは、トップシークレットになっている。もしキミが見つけたら、ぜひとも知らせてほしい。

# これがスターフォースの地上マップだ！

スターフォースは全部で24ものエリアがあるけど、それぞれのエリアと地上とが一致しているわけではない。何回も説明しているように、エリアのクリアは、空中物であるターゲットを破壊することによってできるからだ。
が、地上のマップを覚えておくと、前のページで説明したように、重要なボーナスの地上キャラのときには弱い敵を空中に残しておくというテクニックも使うことができる。
また、ここには書いてないが、隠れキャラのヒドンの位置を覚えるのにも役に立つはずだ。
ここでは右下のイラストから左上へと、最初からしばらくの地上のマップを公開するので、ハイスコアをとるために、ぜひとも役に立ててほしい。





⊕ファイナル・スターはここから出撃し、暗黒の宇宙を抜けたあと、左のイラストあたりで敵と出会う

イラスト／中島昌利

# 驚異のファミコン逆転体験

## アストロロボ・SASA

今すぐ発売してもいいけれど、どうせならもっともっと面白くしたらもっと!と、言うわけで、

**9月発売予定**

予価5,500円




少年ロボットSASAと恋人NANAは、何と、弾を撃った反動で移動するのだ!

練習モードもついたファミコン版16場面!衝撃の反重力ゲーム、アストロロボ・SASA!

《スタートボタン》
ゲームスタート用スイッチ

《セレクトボタン》
ゲームセレクト用スイッチ

何から何までホンモノ仕込みで
**定価8,800円**
(送料1,000円)

《トリガーボタン》
押す時のタイミングまでも科学し、絶妙のストロークを実現。

《コントロールスティック》
ななめにも動く8方向対応のコントロールスティック。わずかな動きでクイックな対応が可能。

《パネル全体》
コントロールスイッチ、各ボタンの配置も、プレーヤーの使いやすさを第一に考えたパネルレイアウト。

反重力感覚に慣れることが勝負のカギだ!空中や水中の訓練で、そしてブラックホールの大決戦で、予想を超えた困難が君を襲う!

**ファミリーコンピュータ用**
**アスキーのジョイスティック**

# ASCII STICK

**姉妹版　MSX用ジョイスティックもあるぞ!**

(アタリ社仕様のジョイスティックポートのあるパソコンに対応)

# ゲームセンターそのままの迫力で、100万点プレイヤー!

**絶賛発売中!!!**

- ●君の部屋がゲームセンターに大変身!
- ●ASCII STICKなら、君もラクラク100万点プレーヤーだ!
- ●接続は、コネクタにさしこむだけ!
- ●性能最高、操作性・耐久性バツグン、迫力満点、オモシロさ100倍!
- ●友だちのジョイスティックに大きく差をつけよう!
- ●2台そろえて2人であそんじゃおう!
- ●今すぐおもちゃ屋さん、デパート、マイコンショップへ急ごう!

●60年3月末現在発売されているファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジのうち、以下の商品についてはこのジョイスティックは使用できません。

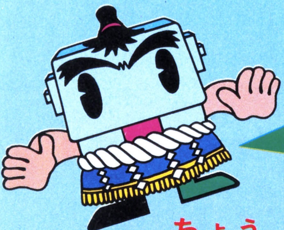
・ピンボール・ゴルフ・四人打麻雀(以上任天堂)
・ナッツ&ミルク・ロードランナー・チャンピオンシップロードランナー・バンゲリングベイ(以上ハドソン)
・けっきょく南極大冒険(コナミ)

全国の有名玩具店・デパート、マイコンショップでお買い求めください。

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

発売元/〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE(03)486-7111(代) 株式会社アスキー

ASCII

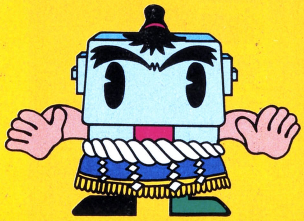


知っていてあたりまえの技から
絶対に友達に自慢できる技まで

# 超ウルトラ技50

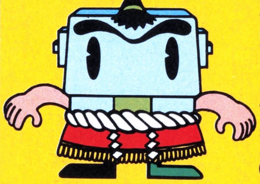
ゲームのおもしろさのなかには、ちょっとしたテクニックを見つけたり、不思議なところを発見したりっていうのがあるよね。『テクノポリス』（ファミマガの兄貴雑誌だよ）をとおしてそんな情報を募集したところ、全国のみんなからドッと手紙が来ちゃったんだ。そこで、そのなかからおもしろそうなもの50を選んで、みんなに教えちゃうことにした。

## 紹介する技のレベル



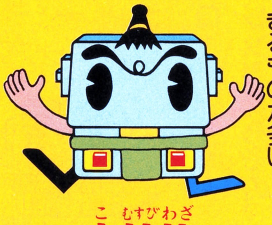
**横綱技**

超一級の技やとても珍しい技。知っていれば友達に尊敬されるが、難しくてなかなかできないものも多い



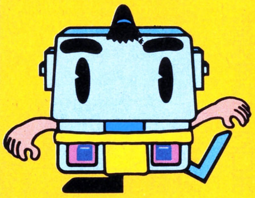
**大関技**

それなりに難しかったり珍しかったりする技。この大関技を全部知っていれば、キミはファミコンの上級者だ



**小結技**

「これはスゴイ！」っていうほどでもないが、かといって初心者向きともいえない技。簡単にためすことのできるものが多い



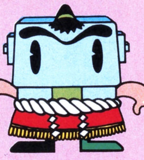
**十両技**

ファミコン初心者のために紹介する技。ファミコンファンなら知っていてあたりまえのものばかりだ

## 不思議いっぱいのロードランナー

大人気のロードランナー。パズルゲームというニュータイプゲームだ。ブームのきっかけとなったゲームだけに、さすが、おもしろいね。ところでこのロードランナー、ちょっと不思議なところもかなりある。なかにはこの技を使わないとチャンピオンシップが解けないっていうのもあるぞ。

### ウルトラテクニック①



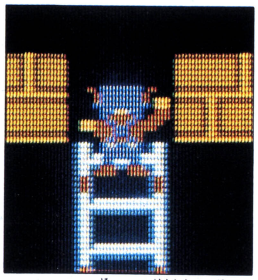
**大関技**

ロードランナー

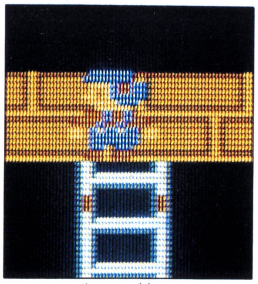
**ゲーム中でも落とし穴が作れちゃうぞ！**

これを使うと、解きにくい面でもカンタンにできちゃうというのがこれ。

下にハシゴがあるところのレンガを掘って、下のハシゴから半分ランナーの身を出す。そしてそのままレンガが埋まるまで待っていると、その場所のレンガが落とし穴になってしまうのだ。

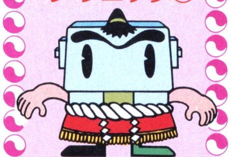


✪レンガを掘り、半身を出す



✪ホラ、落とし穴になった

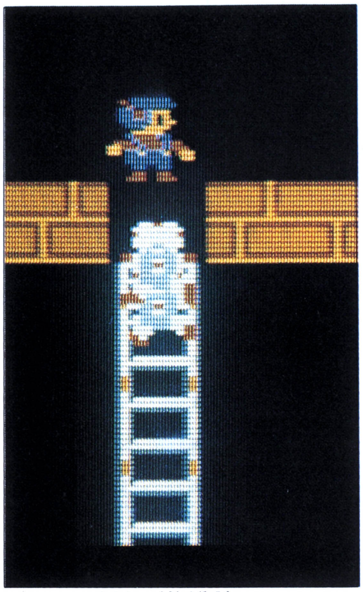
## ウルトラテクニック②



**大関技**

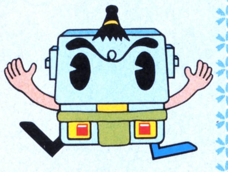
### ロードランナー
### 時には空中だって歩いてみようぜ！

左の写真を見てほしい。こんなふうに、ロボットがハシゴの上の方でもがいているときは、なんと、ランナーはその上空を歩くことができちゃうんだ。ロボットが2〜3台いっしょになってもがいているときのほうがカンタンにできるが、1台でもできないことはないよ。



⬆おおっ、恐怖の空中歩行だ！

## ウルトラテクニック③



**小結技**

### ロードランナー（エディット）
### 画面は止まっているのに落下音は鳴ったまま

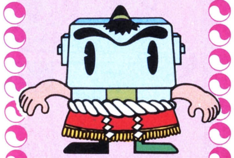
この技は、画面写真を見せることができない。だから、みんな、自分で試してみてほしいとおもうな。

やり方はカンタン。高い所から飛び降りて、セレクトボタンを押したままにする。これだけだよ。

これでヒューというランナーが飛び降りたときの音が、ずっとつづくのだ。

ただしこの技はエディットモードのときしかできない。普通のモードでもできるという情報もあるが、編集部では確認できなかったのだ。

## ウルトラテクニック④



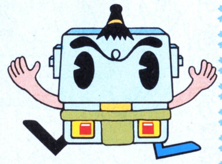
**大関技**

### ロードランナー
### 金塊がロボットといっしょに消えちゃう？

金塊を持ったロボットを埋めると、ロボットとともに金塊も消えてしまう。

残り1個の金塊を持ったロボットを埋めると、脱出用のハシゴが出てくるぞ！

## ウルトラテクニック⑤



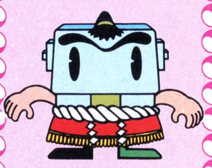
**小結技**

### ロードランナー
### レンガがあるの、ないの？ 透明レンガ

掘ったレンガが元に戻ってしまう寸前にその下のレンガを掘ると、上のレンガが透明になってしまう。一見レンガがないように見えるがじつは透明でもそこにあるので、その上は歩くことができるんだ。

技を実行するには、タイミングのとり方がたいへん重要になるよ。

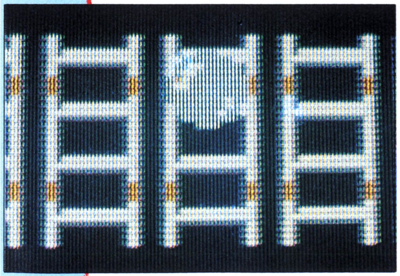
## ウルトラテクニック⑥



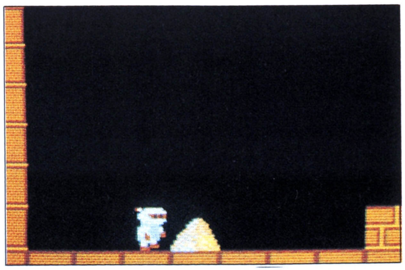
**大関技**

### ロードランナー
### ロボットが水晶玉にへ〜〜〜ンシン！

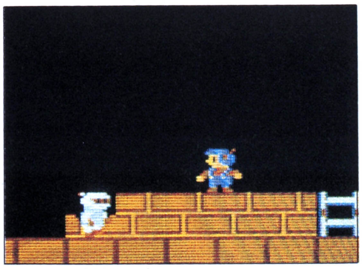
脱出用のハシゴが出た瞬間に、同じ場所にロボットが生まれるときがある。すると、あら、不思議、ロボットが水晶玉(?)になってしまう。そのままでうごかなくなるから、1人減ったのと同じことだ。



⬆これがモンダイの水晶玉だ

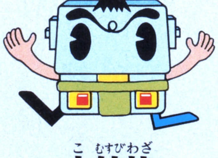


⬆金塊を持ったロボットを穴に落とした……



⬆ホラ、金塊も埋まっちゃった！

## ウルトラテクニック⑦



**小結技**

### ロードランナー
### 脱出バシゴが消えてしまった!?

最後の金塊をBボタンを押したまま取ると、脱出バシゴが消えるが、のぼることはできるんだ。

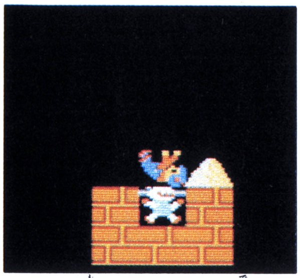
情報提供／酒井一洋クン

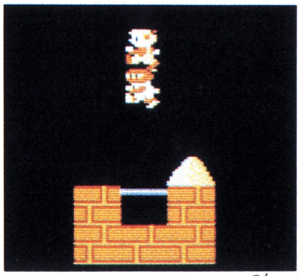
## ウルトラテクニック⑧
### ロードランナー（エディット）
### 金塊を100個以上取ると……
小結技

金塊を100個以上置いた面や、超カンタン面をつくろう。金塊を100個以上取って面クリアしたり、ロボットを100台以上殺して面クリアすると、スコア表示の千の位が、赤玉になったり、Ⓒと表示されることがある。ときには百の位も同じようになる。

## ウルトラテクニック⑨
### ロードランナー（エディット）
### いきなりバーを持ったランナーが出現！
小結技

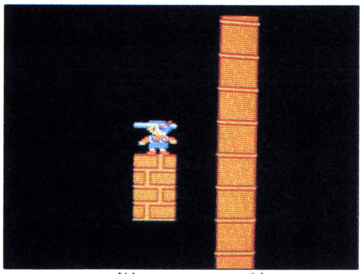
右下の写真のような面をつくってスタートさせると、突然、左下の写真のようにバーを持った新しい(?)キャラクタが出てくる。

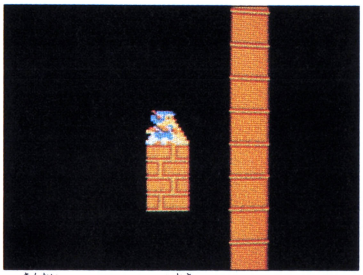

バーを持ったロボットが出る

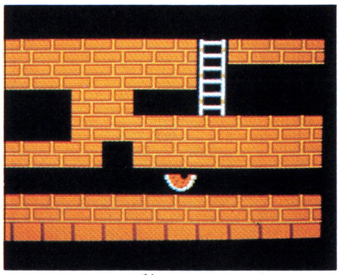

エディットでこんなふうに作ろう

## ウルトラテクニック⑩
大関技
### ロードランナー
### フルーツをバンバン出して高得点

ロボットを5台以上うづけて埋めると、そのつぎに金塊を取ったところに、脱出用のハシゴが出ると同時にフルーツが出てくる。フルーツはスイカなど全部で8種類あるが、どれが出てくるかはわからない。取ればボーナスだが5～6秒で消えてしまうので、よく位置を覚えておくこと。
情報提供／山口博司クンほか


ランナーの頭にバーがつき通ってる？


金塊とランナーが重なっちゃった

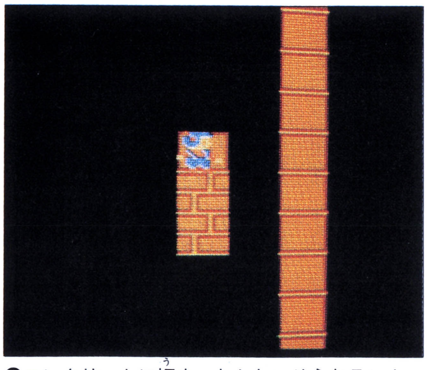

スイカは2000点のボーナスだ

## ウルトラテクニック⑪
### ロードランナー
### 足がロボットの頭の中に入っちゃう？
十両技

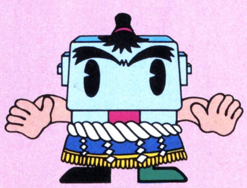
ランナーがロボットの頭の上に乗れるというのはもう知っているよね。チャンピオンシップでは、この技を使わなければ解けない面があるぐらいだ。
さて、その状態のキャラクタをよ～く見てみよう。ロボットの頭にはランナーの足が、ちょっとだけめりこんでいるはずだ。これは知ってたかな？

## ウルトラテクニック⑫
大関技
### ロードランナー（エディット）
### ランナーとキャラクタが重なっちゃった!?

エディットでランナーをセットしないと、どうなるか？それじゃゲームができないじゃないかと思うかもしれないが、じつは自動的に出てくるのだ。その発生場所も決まっていて、画面の右から2列目、下から7番目のところに出てくるのだ。
そこで、その場所に金塊やバーなどをセットして、下にはランナーが落ちないようにレンガを置いてみよう。金塊の場合は、スタートしてみると、ランナーと金塊が重なり、ちょっとランナーをうごかして戻れば金塊をとれる。
バーやコンクリート、レンガのときも、同じように、ランナーが立ったままでそのキャラクタに重なってしまうのだ。


コンクリートに埋まったかわいそうなランナー

## ウルトラテクニック⑬



### 横綱技

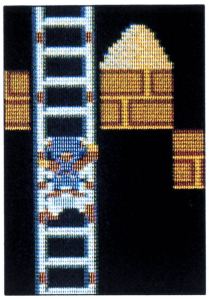
ロードランナー

**片手を上げてロボットをやりすごせ！**

ランナーがハシゴにいるときは、上または下から来るロボットを、すり抜けていかせることができる。

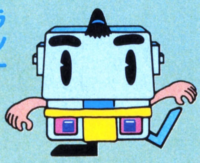
ハシゴにいるときに、ランナーが片手を上げて止まっていると、ロボットはランナーをムシして、すり抜けていってしまうのだ。これはゲーム中に使えるね。

情報提供／茂木雅裕クン、今村歩クン、酒井一洋クンほか



よ〜く見ると重なっているぞ

## ウルトラテクニック⑭



### 十両技

ロードランナー（エディット）

**2人ランナーでロボットかなしばり**

エディットモードではランナーを2人以上セットすることができる。そこで、いちばん上の段にランナーを置き、2人めのランナーを上から2段めにつくってみよう。

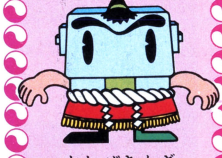
スタートしたら、ドンドンロボットを埋めよう。すると、ロボットは上からよみがえって降りてくるんだけど、もしもロボットが、2人目のランナーをつくったところから出てくると、非常におもしろいことがおきるのだ。

なんと、ロボットはその場でかなしばりになってしまい、ぜんぜんうごけなくなってしまうのだ。

なにしろ、ロボットがたまたま、2人目のランナーのところに出なければできない技なので、何回かくり返してやるしか、成功の方法はない。

情報提供／木村智礼クン

## ウルトラテクニック⑮



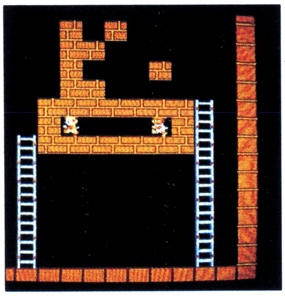
### 大関技

ロードランナー（エディット）

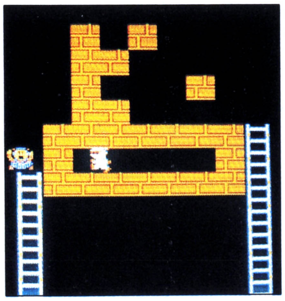
**ゴーストランナーを捕まえろ！**

エディットで、2人以上ランナーをセットすると、2人目からは、ゲームに直接参加しないゴーストランナーとなるが、そのゴーストランナーがロボットにつかまると、本物のランナーが死んでしまう。

本物のランナーをゴーストランナーと重ねると、ゴーストランナーは消える。

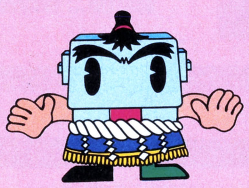


2人のランナーをセット



捕まらないのに死んじゃった

## ウルトラテクニック⑯



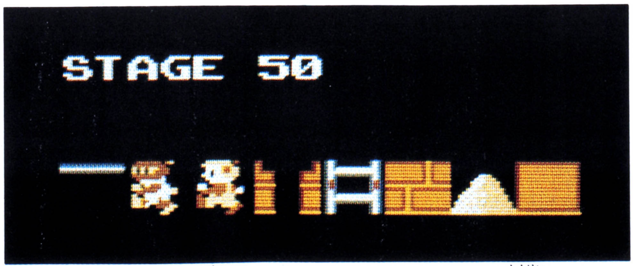
### 横綱技

チャンピオンシップ・ロードランナー

**あれ？ こんなパスワードあったっけ⁉**

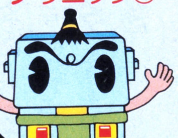
チャンピオンシップのパスワードは4つのキャラクタの組み合わせのはずだけど、写真を見て見てつ!! なぜか8つある……。じつは左の4つは隠れキャラで、コントローラーの下と右、右と上、左と上、下と左を同時に押すと出てくるんだ。

情報提供／霜田淳一クン




隠れたキャラはただ出るというだけで、パスワードには関係ないよ

## ウルトラテクニック⑰



### 小結技

ロードランナー（エディット）

**ランナーをセットしないで落とし穴を作ろう**

エディット画面でランナーをセットしないままスタートすると、必ず右から2列めの下から7番めに出てくる。

そこにレンガを置いてからスタートすると、そのレンガは自動的に落とし穴になってしまう。これで友だちをだましちゃうインケン面なんかができるね。

# 超技（ウルトラテクニック）50

## カラーじゃなくちゃよくわからない技いろいろ

ロードランナーのために4ページも使っちゃったけど、もちろん、他のゲームにもいろいろな技はいっぱいある。そこでまず、カラーページじゃなくちゃよくわからないような技を集めてみた。

ウルトラテクニック⑱

### 大関技

### エクセリオン

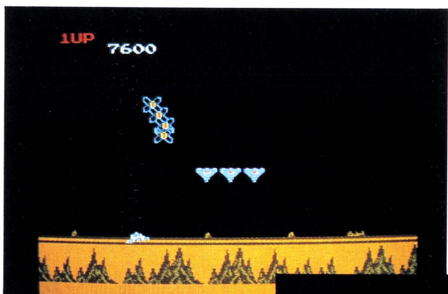
**いっぱいのかくれキャラを全部出しちゃえ！**

エクセリオンには、各パターンごとに、かくれキャラが出てくるってこと、キミは知ってたかな!? けっこうテクニックが必要だから「え〜、そんなの知らない」なんてコもいるかもしれない。そんなキミにかくれキャラの「出しかた教えちゃおう！」

かくれキャラを出すためには、出てくる敵キャラをすべてうちおとさなければならないんだ。ちなみに得点は、1パターンでは、最初から5機目までが100点、6機で400点、7機で500点、8機目からは600点、スゴイ！ でも、1機でもはずすと、また100点に逆もどりだから、注意して！

こうやって、各パターンで敵をはずさずにたおしていくと……ほ〜ら、かくれキャラが出てきたぞ！

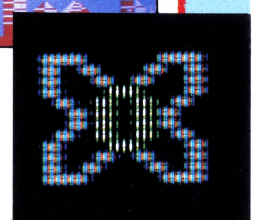
エクセリオンで「なかなか得点が伸びないよ〜」と、泣いてるキミ、とにかくかくれキャラを出すことを目標にしよう！ うまくすると、1パターンで2万点なんて出るよ。



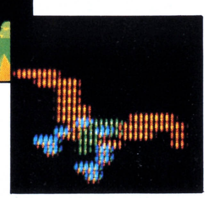

1画面目。右のがかくれキャラのデルタフライ。じつは、7画面目の敵キャラなのサ



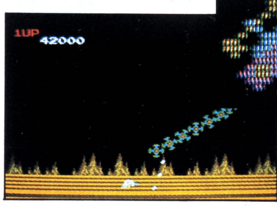

2画面目のかくれキャラはゾラ。4発撃たないとやっつけられない、やなヤツだ

3画面目のかくれキャラはクリスター。

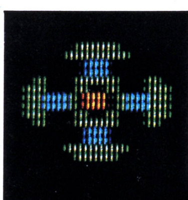
4画面目、ダイバリアン。2画面目の敵キャラ、サラマンダーとは色がちがうね



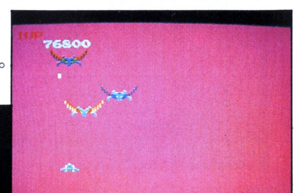
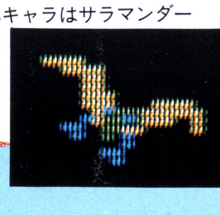

5画面目のマッドルアーは、宇宙船みたい！



6画面目。ウ〜ム、またまたゾラなのであった。え〜い、しつっこいヤツめ！ さっさと消えてくれ〜え！




7画面目。敵キャラがタコ（空にあげるヤツよ）で、かくれキャラが、かざぐるまのお化けか……。え〜ん、かなしばり

いよいよラストだ8画面目。かくれキャラはサラマンダー

## ウルトラテクニック⑲

大関技

### サッカー

**チアガールを自分のユニフォームと同じ色に**

サッカーでは、前半と後半の間、つまりハーフタイムにチアガールが出てくるね。そのチアガールのユニフォームを変えちゃうことができるんだ。前半のゲームが終わると選手がグラウンドから出ていく。そのときにポーズボタンを連続して押していると……つぎに画面に登場するチアガールが1プレイヤーと同じユニフォームを着ているのだ。かんたんだよ。

情報提供／水谷樹也クン、上田敬クンほか



チアガールはピンクがふつう



ブラジルチームの同じ色に

## ウルトラテクニック⑳

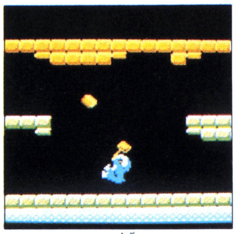
大関技

### アイスクライマー

**緑色のブロックが茶色に変色!?**

アイスクライマーの一番下の段のブロックは緑色で、上に行くと茶色になるね。それで、上の茶色のブロックをくずしたあと、下の段に降りて緑色のブロックをくずしてみよう。不思議なことに、緑色だったはずのブロックが、茶色になってしまうのだ。

情報提供／近藤英雄クン


ブロックを崩したとたん、色が緑から茶色に変わった

## ウルトラテクニック㉑

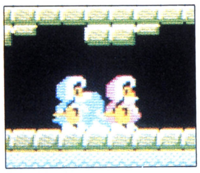
大関技

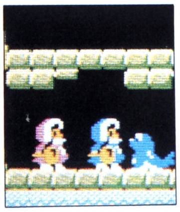
### アイスクライマー

**トッピー通り抜けの秘密**

ポポとナナの両方が出ている2人モードのときは、トッピーを通り抜けることができる。ポポまたはナナの片方がトッピーに捕まると一瞬白く光るが、その瞬間、もう片方のプレイヤーはトッピーと重なっても捕まらずに、通り抜けることができるのだ。

情報提供／近藤英雄クン


ホラ、トッピーと重なっても平気平気


自分のキャラクタは、トッピーに捕まるとやられちゃう直前に白く光る

## ウルトラテクニック㉒

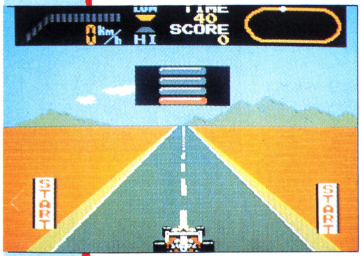
横綱技

### F1レース

**必ず荒地の背景でレースできるテクニック**

レベル1の第1コースを必ず荒地にできるよ。まず本体の電源を入れリセットボタンを押し、そのままスタートボタンを押す。そしてリセットボタンを離すとタイトル画面にポーズがかかるので、もう一度スタートボタンを押せばいい。

情報提供／Dr.Vクン



どうだい！ 荒地（のような背景）でしょ!?

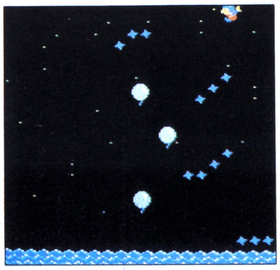
## ウルトラテクニック㉓

十両技

### バルーンファイト（バルーントリップ）

**連続割りで風船の色を変えて、高得点**

説明書にも書いてあるが、20個の風船を残さずに連続して割ると、色が変わり得点も上がる。


風船の色は最初は水色


連続割り20個で朱に変わる

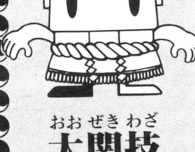

つぎはピンク。むずかしいぞ

# 超技（ウルトラテクニック）50

## かわいいキャラのマッピーはこの技で攻略だ！

いたずら好きのニャームコたちから品物を取り返すマッピーは、出てくるキャラクタがみんなかわいいと、女の子たちにも大評判。でも、ゲームのほうは、なかなかむずかしい。そこで、ビデオゲームのときから使われてきた必勝法を教えちゃおう。

### ウルトラテクニック㉔

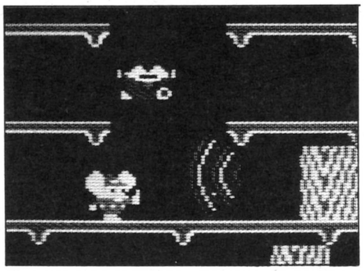


**大関技**

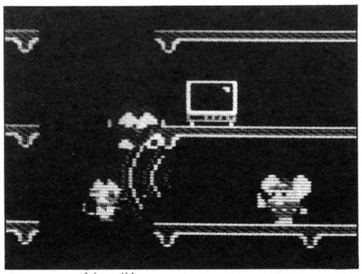
**マッピー**
**トランポリンの上の敵をキャッチ！**

パワードアの衝撃波は通路1段分有効なのだけれど、ひとつ上のトランポリンではねた敵はその有効範囲内にめりこんでくる。そこでうま～くタイミングをあわせてパワードアをあけると、その敵をやっつけてしまうことができるんだよ。

情報提供／中村大介クン



⇧タイミングをあわせてパワードアをパッ



⇧みごと上の段のニャームコをキャッチ！

### ウルトラテクニック㉕

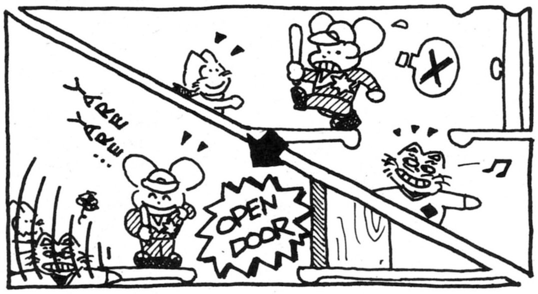
**マッピー**
**リモコン操作でドアを開けちゃう！**



**小結技**

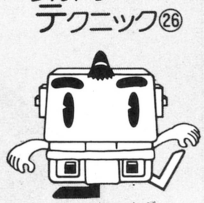
マッピーが操作できるドアを、マッピーがいる通路のドアだけだと思っている人はいないかな？ 別にマッピーがいる通路じゃなくても、マッピーがむいている方向で画面に表示されているドアなら、少しぐらいはなれていても操作できるのだ。
これを使ってむかって来る敵をいっきょにやっつけるのも可能だぞ。

情報提供／中村大介クン




### ウルトラテクニック㉖

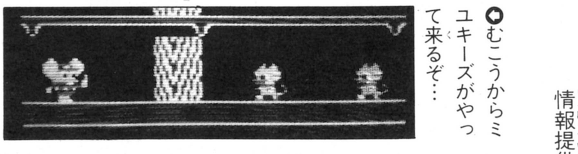
**マッピー**
**ドアでバシバシ、50点とっちゃえ**



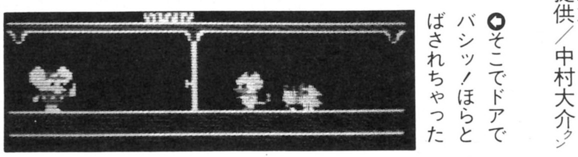
**十両技**

ちりも積もれば山となる、パワードアやターゲットで得点をかせぐのもいいけれど、ドアをあけて、やってくるミユキーズとニャームコをドアでバシッととばしちゃってこまかく50点をかせぐのもけっこう得点になるんだぞ。それだけでなく、ドアでとばしちゃうのは、同じ段にやってくる敵を排除したり、ひとつの段にまとめちゃったりする小手先技としても第一にマスターしなければいけない技なのだよ。十両技とはいえどもバカにはできないよ。

情報提供／中村大介クン



⇧むこうからミユキーズがやって来るぞ…



⇧そこでドアでバシッ！ほらとばされちゃった

### ウルトラテクニック㉗

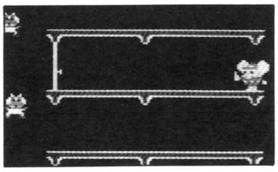
**マッピー**
**通路に入ろうとする敵も、ドアでバシバシ**



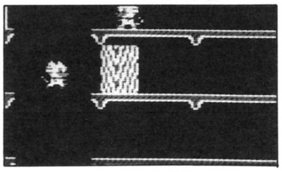
**小結技**

これは㉖の発展技。通路のハジにあるドアを使って敵が通路に降りる前にはじき返しちゃう。もちろん50点はいるよ。

情報提供／中村大介クン



⇧ドアでバシバシに成功、通路に降りられずに落ちていくミユキーズを見よ！ うまくやればこれをくり返すことができる



⇧マッピーのいる通路めがけてやってくるミユキーズ。あせらずにドアをコントロールしなくちゃダメだぞ

# 奥が深い！知れば知るほどおもしろくなるゼビウス

ゼビウスほど有名なゲームはないんじゃないかな。ストーリーのおもしろさ、レコードになっちゃったぐらいの音のよさ、キャラクタの豊富さ……どれをとってもすばらしい。そのうえ、このゲーム、奥が深くて、知れば知るほどおもしろくなるのだ。

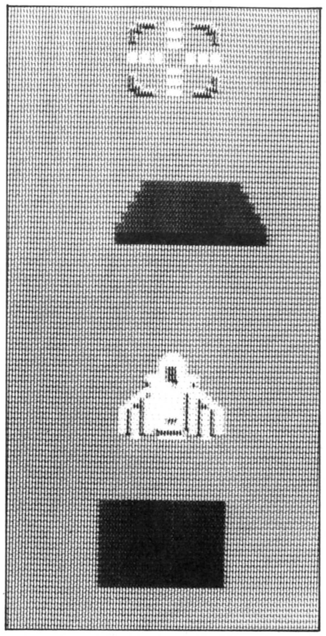
## ウルトラテクニック㉘



大関技

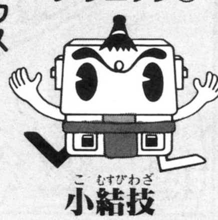
**ゼビウス あれれ⁉ ザッパーが出ないぞ**

ブキミに回転しながらソルバルウにセマるバキュラ、うまくかいくぐってうしろにバキュラをつけた。そろそろ敵機がやって来るころとザッパー発射！…!! あれ、あれエっ!? 音はすれどもザッパーが出ないよ。前方には何もないのにどうしてなのかな、困ったなあ。



⇧別にひと休みしてるんじゃないぞ、けんめいにザッパーを出してるのに

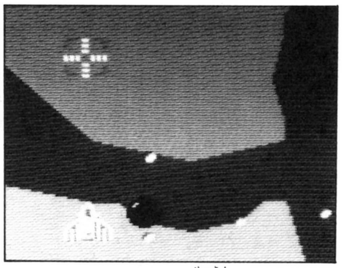
## ウルトラテクニック㉙



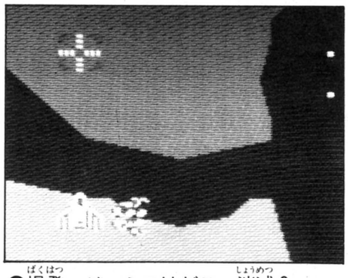
小結技

**ゼビウス ガルザカートの爆発でジェミニも消える**

巨大なガルザカートのおきみやげジェミニ誘導、けっこう得意な人もいるんじゃないかな。けどそれをやりつづけたままでつぎのガルザカートが出現、ドカンと爆発したら？ なんとジェミニは消えちゃうのだよ。



⇧つぎのガルザカート接近



⇧爆発。ジェミニはどこへ消滅？

## ウルトラテクニック㉚



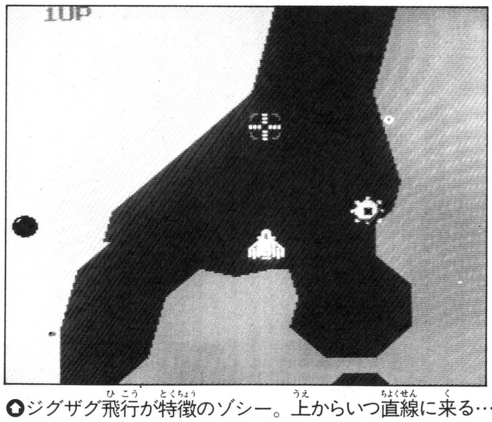
大関技

**ゼビウス 一瞬のうちにゾシーが消えちゃった**

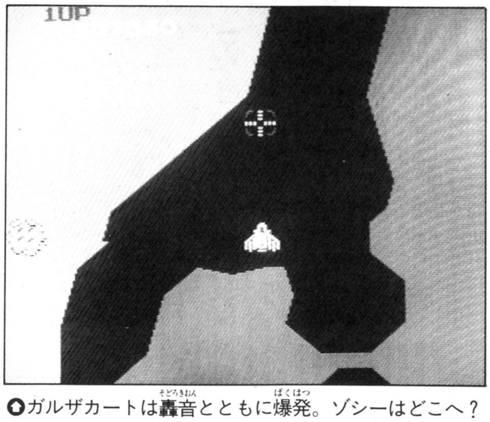
ガルザカートの爆発で消えるのは別にジェミニだけじゃないぞ、なんどゾシーまで消えてしまうんだ。

ジェミニが消えるのと同じようなことなんだろうけど、ゾシーをうまくコントロールするのは決死のワザ。だからこれは大関技と、格がひとつ上なんだな。この技を確実にデキちゃうキミは、きっとゼビウスの超プロ級プレイヤーであることはまちがいないと、ファミマガは大鼓判を押しちゃうぞ。

上方からセマるガルザカートが爆発した瞬間に消えてしまうゾシー。まるでガルザカートの接近を察知して、ワープして離脱していったようにも見えてきちゃうね。




⇧ジグザグ飛行が特徴のゾシー。上からいつ直線に来る…

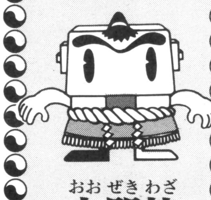



⇧ガルザカートは轟音とともに爆発。ゾシーはどこへ？

# 超技(ウルトラテクニック)50



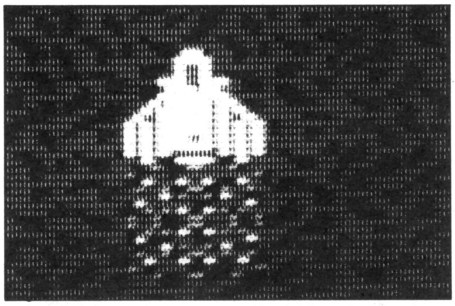
## ウルトラテクニック㉛
**大関技**
**ゼビウス**
**正面以外でもOK。アタックいろいろ**

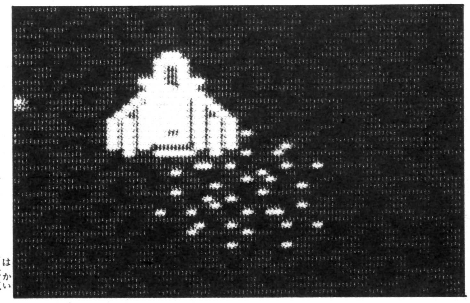


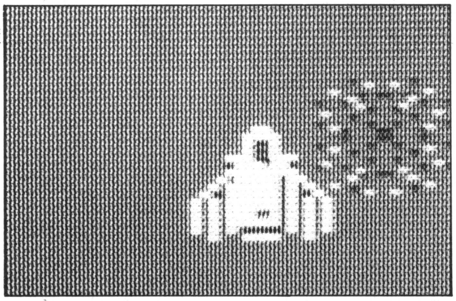
ソルバルウの発射するザッパーは有効範囲がけっこう広い。それを技として使ったのがこのバックアタックとサイドアタック。

ともにソルバルウのバックやサイドのギリギリまで近づき、ザッパーを発射してやっつけてしまう技だ。

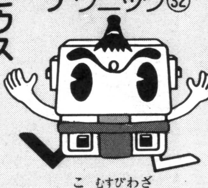
もちろんそこまで敵に近づくには、危険が大きくともなうので、ねらってやれるようになればカナリのウデ前と言えるだろう。そうでなくともこのザッパーの有効範囲は覚えておきたいね。最後までアキラメないのがカンジンなのだぞ。


バックアタックでトーロイドを


こちらはバックでゾシーを破壊

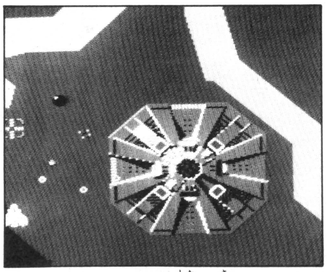

横でやっつけるサイドアタック

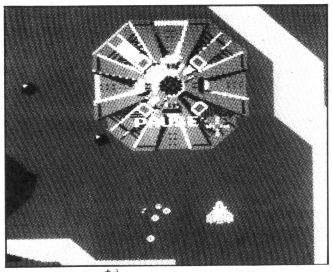
## ウルトラテクニック㉜
**小結技**
**ゼビウス**
**初心者は、アンドアジェネシスをパス！**



初心者向けのウルトラ技。アンドアジェネシスが画面に姿を全部見せたときにスタートボタンでポーズをかけ、もう一度スタートボタンを押す。するとアンドアジェネシスはそのままスクロールして……。

情報提供／連水志朗クンほか


ほーらスルスルと下に消えちゃった


やられる前にポーズをかけるのだぞお

## ウルトラテクニック㉝
**横綱技**
**ゼビウス**
**残りの機数表示9のつぎはA!?**

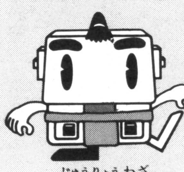


ソルバルウの残り数の表示は10機をこえるとA、11機ならBとアルファベットの表示になっちゃうのだ。もっともっと増えてZをこえると…!? いったいどうなるのかなあ。

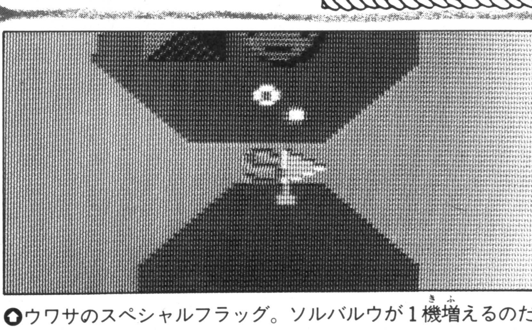


内容はカンタンだけどやれる？

## ウルトラテクニック㉞
**十両技**
**ゼビウス**
**何回くりかえしても終わらない永久パターン**



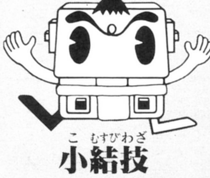
3、5、7の各エリアでできちゃう技がこれ。スペシャルフラッグをとればソルバルウが1機ふえることを利用する技だ。エリアの70%をこえる前に自分からやっつけられに敵につっこむと、ソルバルウはそのエリアの最初の地点にもどるので、またスペシャルフラッグをとり、そして自爆をくり返す。点数は入るけれど先のエリアは見られないね。


ウワサのスペシャルフラッグ。ソルバルウが1機増えるのだ

# 高得点に直結の有効技はぜひともマスターしよう

**ゲームの目的は、なんといっても高得点を出すことだ。意外なところを発見するのもたのしいけれど、その前に、高得点につながる正当派のテクニックはマスターしておきたいな。**

## ウルトラテクニック㉟



**小結技**

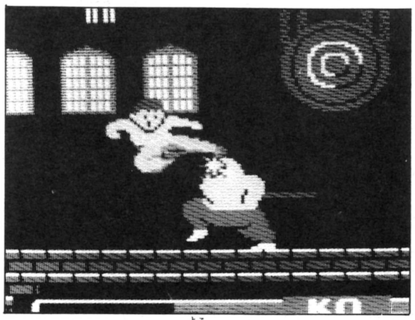
## イー・アル・カンフー ワンに対しては右へ左への連続横とびげり

とにかくまず敵をやっつけないことには、イー・アル・カンフーの王者への道ははじまらない。じゃあそこまでの第一歩をと、ファミマガが特別に棒術使いのワンに対する必勝法を伝授しちゃおう！

上ボタンと左と右のボタンを同時に押してキックをくらわせる横とびげり、うまく間合いをとらないときまりにくい技だけれど、バッチリきまればカイカ〜ンだよね。その横とびげりを連続してくりかえすと、ワンはあっというまにバッタリコンと倒れちゃう？

ただしワンの棒術には十分注意！うごきが速くなっているときにへたにとびこむと、足や胴、ときには大事なところなんかもやられてしまうぞ。なれればパーフェクトも夢じゃない！

情報提供／近藤英雄クン



⬆あちょっ！とうまく横とびげりをくらわせた

## ウルトラテクニック㊱



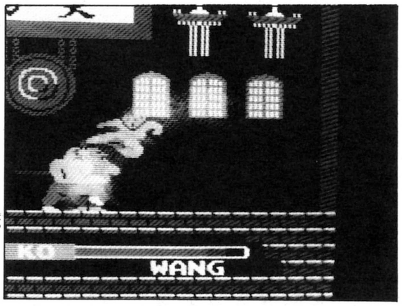
**十両技**

## イー・アル・カンフー 三角とびで相手の目をくらまし、やっつけろ

じりじりと近づきスキをねらう敵に対しては、三角とびを使って敵の目をくらませ、とびげりをくらわせてしまおう。

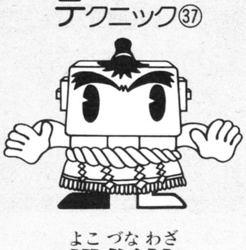
この技も問題となるのは敵との間合い。ちょうどいいのはこちらを壁から少しはなれたところに立たせ、敵がちょうど"KO"の文字をこえるぐらいのとき、壁にむかってジャンプするんだ。あとはふつうのとびげりとコントロールは同じなんだけど、まちがって敵の正面に着地しちゃったら大変だぞ。

情報提供／森田明生クン



⬆前進してくるワンに一発ぎめ！

## ウルトラテクニック㊲



**横綱技**

## イー・アル・カンフー 連続キックでイッキ！イッキ！

イー・アル・カンフーの数ある有効技の中でも横綱技の1つにあげられるのがこの連続キックだ。

写真を見たところはふつうのジャンプキックだけれど、これを2度3度、ましてや敵が倒れるまで連続するとなるとかなりキツイのである。

ロングジャンプなどを使いうまく敵のふところにとびこみ、ま上にジャンプしてキックを一発くらわせる。そうすると敵はそのショックで少しの間だけうごくことができないのでその間にまたジャンプしてキックをおみまいしてしまうのだ。これをタイミングよく連続するというものなんだけれど、そのリズムがかなりむずかしいので、マスターするのには時間がかかると思う。うまくいくようになったら、みんなで"イッキ！イッキ！"とかけ声をかけながらやろう。

情報提供／鶴丸修士クン 佐竹宣哲クンほか



⬆ま上にジャンプしているのがわかるかな？ムズカシイ技だぞ

## ウルトラテクニック38

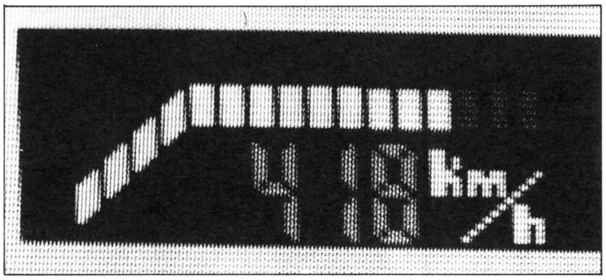


**大関技(おおぜきわざ)**

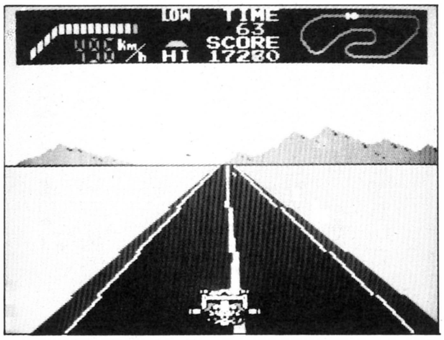
### F1レース
### おなじみ? ハイパーターボで高性能化

ワリとおなじみになっているかもしれないけど、F1レースのボクらの愛車にはなんとターボがついているのだ。このターボは時速が416キロをこえると作動しはじめるんだけど、これがけっこうムズかしい。ひたすらハンドリングをせず416キロまで耐えねばならないのだ。いったんターボがかかれば、497キロまで速度をあげることができるぞ。

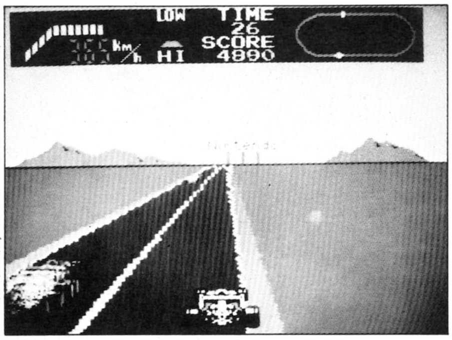
情報提供／佐々木隆行クンほか



見よ！ターボになったのだぞ

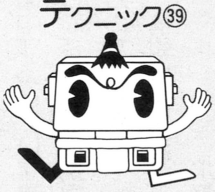



かくてボクとF1は風になったのだ




極限まで直進するための片輪走行！

## ウルトラテクニック39



**小結技(こむすびわざ)**

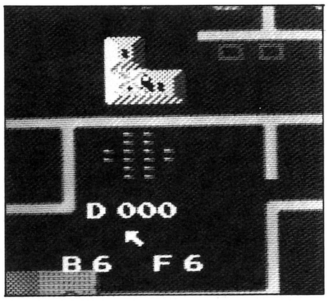
### バンゲリングベイ
### ダメージ0でスペシャル1万点だぞ

1発、また1発といささかクラ〜く敵の工場を破壊していくバンゲリングベイ。シューティングゲームのようなハデさはないけれど、思わず熱中しちゃうんだよね。

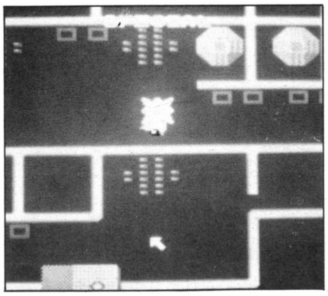
敵の工場は5000点なんだけれど、ここにじつは隠れボーナスがある。自分のヘリコプターのダメージが0のときに工場を破壊すると、いっきょに倍の1万点がもらえるんだぞ。

コツはとにかくこまめに母艦にもどってヘリを修復しておくこと、無理によくばらず、あわてずゆっくり、でも手早くやらなきゃダメよ。

情報提供／郷原一秀クン

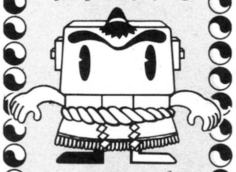



1発ずつダメージを見ながら…



えへへっスペシャルで1万点！

## ウルトラテクニック40



**大関技(おおぜきわざ)**

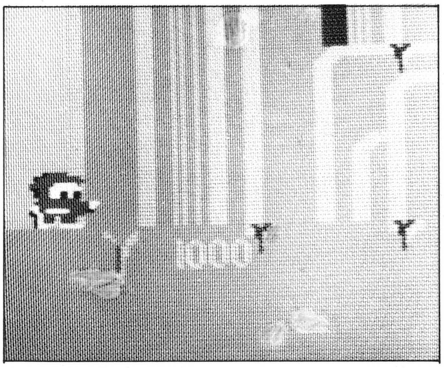
### 忍者くん
### かくれボーナスで手裏剣の当てほうだい

にっくき黒子やおシシたちも、ただやっつけるだけでは能がない。目をシロクロさせながら落ちていく敵に、トドメの手裏剣をあてると、さらに追加得点として1000点がいただけちゃうのだ。

この技はできるだけ上の方の段で、しかも下にあまり段のないところを選んでやるのが望ましいんだけれど、敵の数が多いうちはやられやすいので、残りの敵を2人ぐらいにして挑戦してみるのがいいと思うよ。

やり方はまず場所をきめてそこで敵が近づいてくるのを待つ。敵がやっつけられる距離まで来たなら、Ⓑボタンと Ⓐボタンを連続して押して手裏剣を敵の足元ギリギリにあてよう。そうするとやられた敵と忍者くんがいっしょに落下していくので、さらに手裏剣を敵にあてると、1000点だ。うまくやれば5000点ぐらいかせぐことができるぞ。

情報提供／松本浩クン



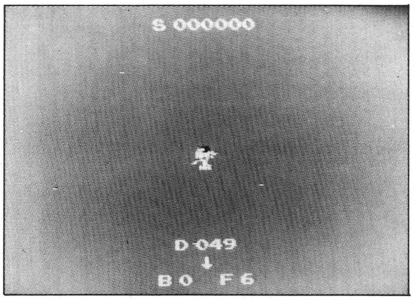

トドメをさして1000点！ヤッタネ

## ウルトラテクニック㊶

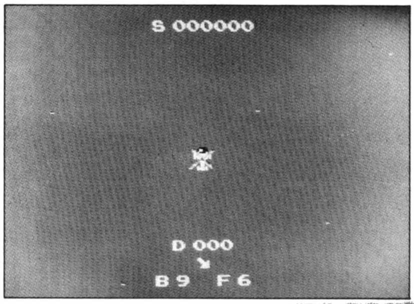
### 大関技

### バンゲリングベイ
### 遠くの空母より近くの海中秘密基地

バンゲリングベイの、空母のちょうどまうらに、秘密基地があるのを知ってるかな。空母からま上にヘリをうごかしていくと、下むきだった矢印が他の方向に変わる。そのあたりにあるはず。もちろん爆弾も補給されるしダメージも0にもどる。根気よくさがしてみようじゃないか。



一見何もないただの海だけれども



実はこんなところに秘密基地が…

## ウルトラテクニック㊷

### 横綱技

### フォーメーションZ
### ヘラのかくれキャラを倒して＋1000点

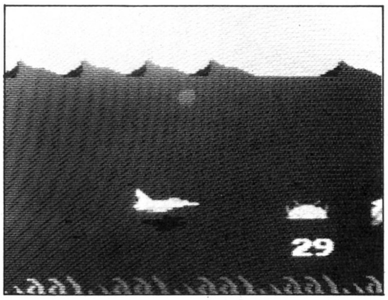
横にスクロールしていく画面、次々といろいろなパターンで攻撃をしかけてくる敵にたちむかうフォーメーションZ。このゲームにも隠れキャラが登場する。

ビッグバンでないと破壊できない戦車〝ヘラ〟、これを破壊した時にそのままヘラのうしろ半分が残ってしまうときがあるんだけれど、その残った半分でもビッグバンを命中させるとプラス1000点得点が加算されるのだ。

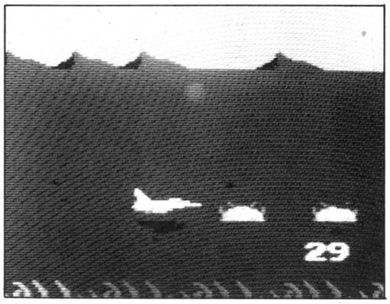
じつはバグだったりするんだけど、得点がとれちゃうならもうこれはりっぱな隠れキャラ!?

出現のさせかたを教えると、まずできるだけ前に自機をつけ、ビッグバンを発射しつづける（ヘラのこない地点でやってもイミがないからね）。そうすると右からヘラが出現してくるのだけれど、ビッグバンがヘラが完全に出現する前にうまく命中すると、いままで説明してきたような現象が起こるのだ。

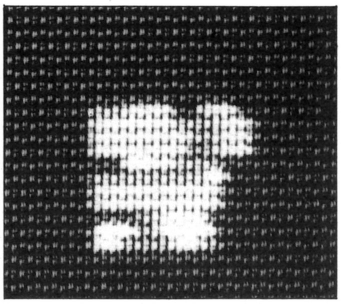
情報提供／酒井一洋クン
水野浩クン



ヘラをビッグバンで破壊したが



さらにやって来たキャラも破壊

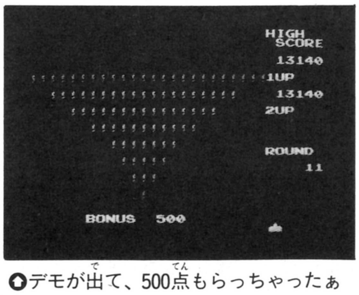

これがそのかくれキャラだ

## ウルトラテクニック㊸

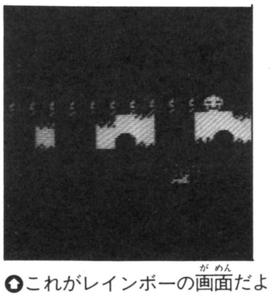
### 小結技

### スペースインベーダー
### レインボーのボーナス500点をねらえ！

スペースインベーダーの各面の最後の1匹に10点のインベーダーを残すと、左から右に軌跡を残す。これがレインボーと呼ばれる現象なんだけれど、パートIIに入ってからこれをやって面クリアをすると、ボーナスとして500点がプラスされるんだ。知ってたかな？

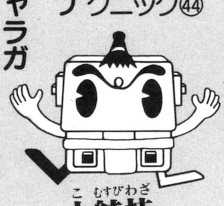


デモが出て、500点もらっちゃったぁ


これがレインボーの画面だよ

# 超技(ウルトラテクニック)50

## ウルトラテクニック㊹ ギャラガ
## これでかならずパーフェクト!!



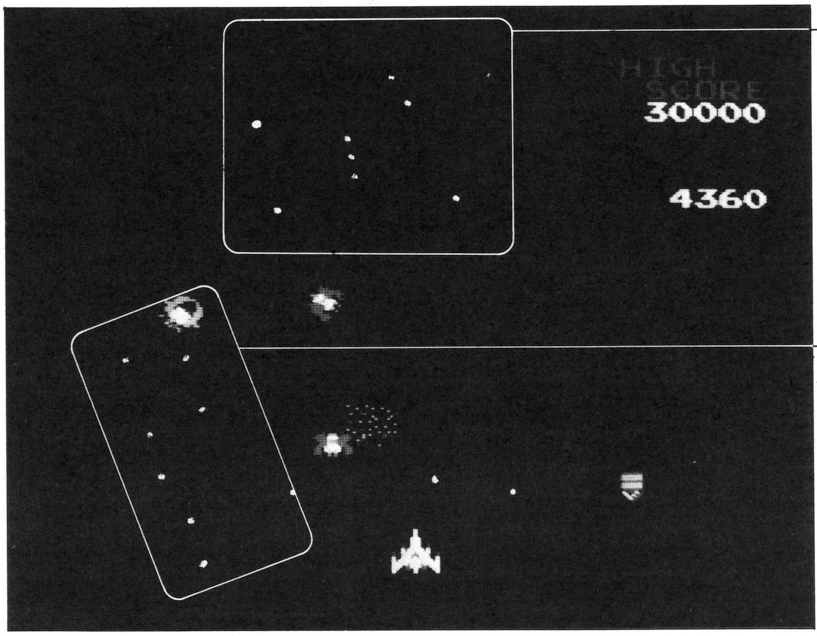
**小結技**

ギャラガのチャレンジングステージは、いっきょに大量1万点のパーフェクトチャンスがねらえる重要なステージ。ハイスコアへの道はもちろん、7万点ごとのエクステンドへの最短距離を歩むためにも、ミスはさけたいものだけれど、いくらやってもパーフェクトにならないあなたのために、スペシャルアドバイス。3面と7面のチャレンジングステージでは、2機合体してデュアルになったファイターを画面中央に移動、そしてあとはうつべし！ うつべし!!

11面は一見7面と同じように見えるけれど第2、第3群は中央までやってこずに画面をせん回するので、左右どちらかに移動しやっつけてから中央にもどってうとう。もちろんデュアルファイターでだ。

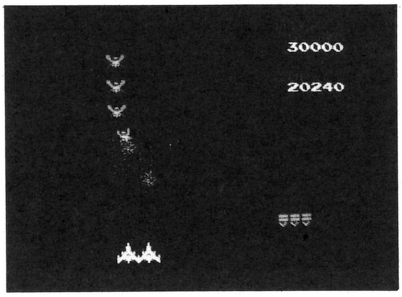
ついでにもうひとつ。ギャラガのバックに流れる星の中にオリオン座と北斗七星があるんだ。こういうのって、なんとなく楽しくなってきちゃうね。

情報提供／河内英樹クン

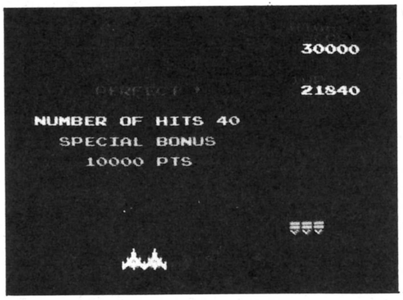



3つ直線に並ぶのがオリオン座

有名なひしゃくの形の北斗七星




中央でひたすらうてばいいのだ




みごとパーフェクトでありります

## めずらしい画面を出すのもハイテクニックだ

ゲームのなかには、いろいろな秘密がかくされていることが多い。とくに、フツーじゃ考えられないような画面を見つけたときなんか、思わず人に自慢したくなる。ウルトラテクニックの最後として、そんな変わったゲーム画面を集めてみよう。

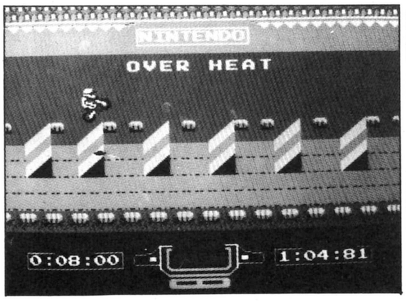
## ウルトラテクニック㊺



**横綱技**

## エキサイトバイク
## オーバーヒートなのにひた走る！

デザインコースでHのスーパージャンプ台をずらっと並べスタート。そしてそのままBボタン押しっぱなしでターボ状態のまま走ると、バイクはジャンプをくり返しながら走るのだけれど、なぜかオーバーヒートになってもおかまいなしに走りつづけるのであった。ネバーギブアップ！




画面にはくっきり表示があるが

ウルトラテクニック㊻



横綱技

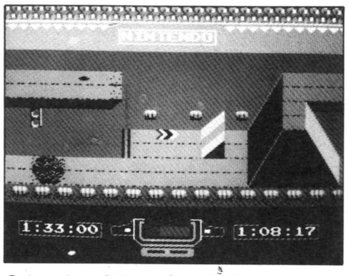
# エキサイトバイク
## スーパージャンプで画面外に飛び出そう！

もっと高く飛びたいとジャンプ台をながめるキミ！

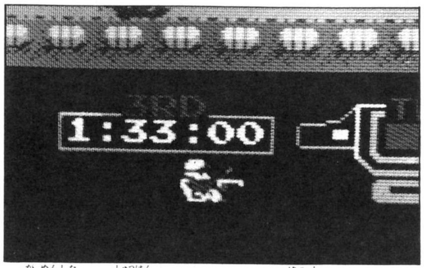
まずデザインコースで連続してM（クールゾーン）、H（スーパージャンプ台）、S（大型ジャンプ台）をつくってみよう。スタートしたらコースの一番奥をひた走り、まず右ボタンを押しながらスーパージャンプ台で小さくジャンプをする。

そしてライダーが大型ジャンプ台にあたる寸前に、こんどは左のボタンを押して大きくジャンプするのだ！

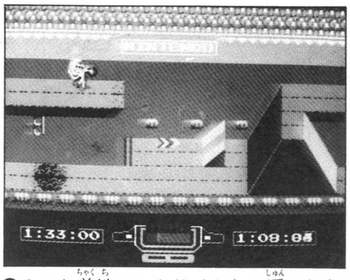
うまくいけばライダーは画面上部に消え、なんと下の方から現れてくる。あこがれのスーパージャンプ、これこそほんとうのエキサイトバイクだね。



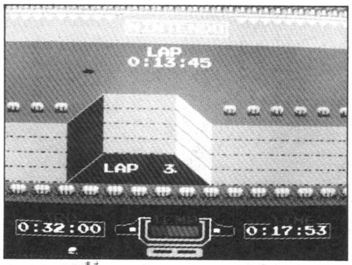
⇧あれあれ？ライダーが消えちゃった？



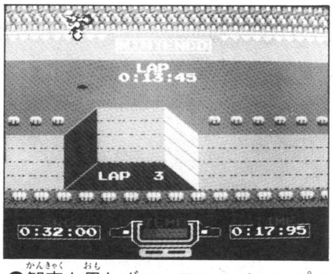
⇧画面下から出現したライダー。雄姿がはえる



⇧みごと着地！エキサイトな一瞬でした

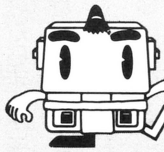


⇧ゴール前でスーパージャンプしたのだ



⇧観客も思わずコーフンのジャンプ！

ウルトラテクニック㊼

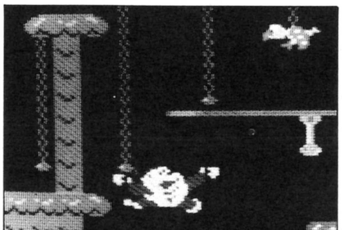


十両技

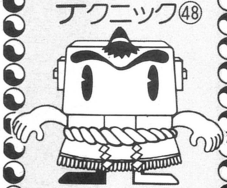
# ドンキーコングJR.
## ジュニアはどこにつかまっているの？

ちょっとした技なんだけれどジュニアがなんと空中に浮いちゃうのだ。ドンキーコングJRの2画面目で、画面の左から2つ目のくさりにつかまって少しずつ下へ降りる（このときむかって右の手に動いてくるつたにさわってしまうと、ジュニアはそちらにつれて行かれてしまうので気をつけてね）。そのうちにジュニアの手はくさりからはなれてしまうけれど、ぶらさがったままになってしまうのだ。ちょっとしたトリックなんだけどね。

またこの面は、他にもいろんな技があったりするんでイロイロ試してみてね。

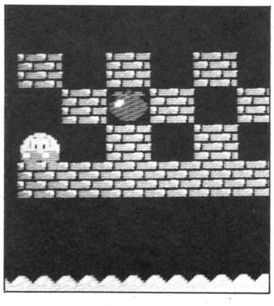

⇦宙ぶらりんになったジュニア!?

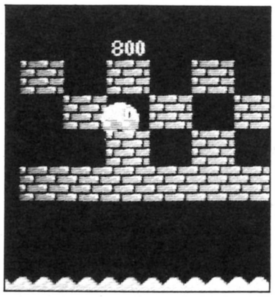
ウルトラテクニック㊽



大関技

# ナッツ&ミルク
## カベの中のフルーツ取った！


⇨こんな画面をつくって



⇨ナナメにジャンプ。ほらとれた

ミルクのコントロールは上下左右の4方向。けれど、それじゃあ絶対とれないはずの木の実が取れてしまうのだ。

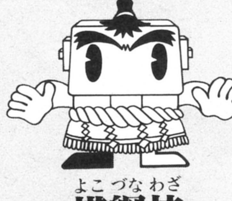
まずエディタで上の写真のようにカベの中にかこまれた木の実をつくる。そしてナッツを木の実の斜め下に移動して上と右のボタンを同時に押すと、ポン！とナッツはナナメに移動してとれちゃった♡じつはナッツって8方向に動けたんだね。

情報提供／河内英樹クン

# 超技(ウルトラテクニック)50

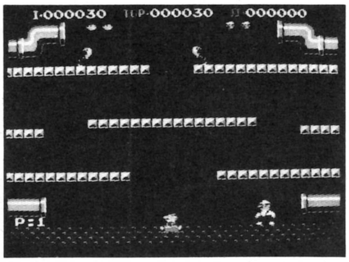


ウルトラテクニック㊾

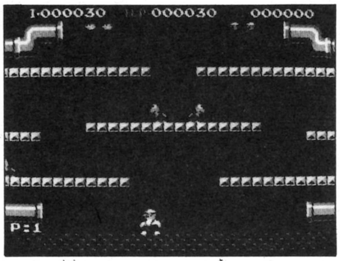


横綱技(よこづなわざ)

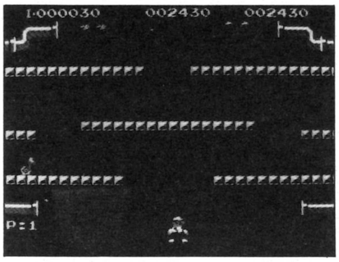
## マリオ・ブラザーズ
## そしてだれもいなくなった……



まずマリオがめりこんだ。しかし…

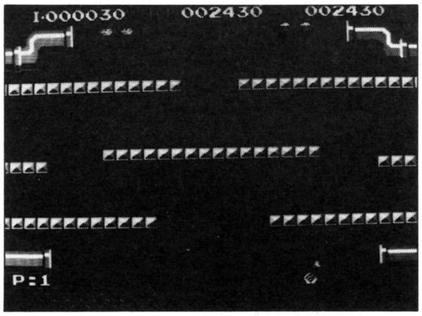


くり返すうちマリオが消えちゃった



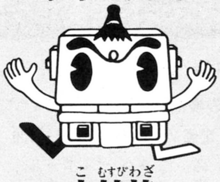
さらにルイージもめりこみ、そして

マリオかルイージを最下段でジャンプさせて、スタートボタンを押してポーズをかける。また押してポーズをとく。これをものすごい速さで、ジャンプしている間くり返すと、体が床にめりこんでしまうというウルトラ技が届いたのだが、ファミマガでこれをやっているうちに写真のような事態が起こってしまった！
情報提供／中島貞夫クン



ついにルイージも消えちゃった

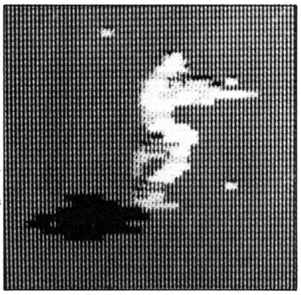
ウルトラテクニック㊿



小結技(こむすびわざ)

## フォーメーションZ
## タイミングをみはからって海上ジャンプ！

海上に出たからといってずっと飛行形態でいるなんてのはウルトラテクニシャンの資格がないぞ。Ａボタンをおして海上でロボットにもどってしまい、海に落ちる寸前にまたＡボタンを使ってジャンプをする。この海上すれすれのジャンプを連続してやれば、ロボット形態のままで海をわたることができるのだ。
情報提供／水野浩クン



あぶないっ！ 海に落ちるか!?



うまくジャンプに成功したぞ

# キミがみつけた ウルトラ技(テクニック)募集！



ファミリーコンピュータMagazine編集部では、キミが発見したウルトラ技を募集中です。掲載分にはカッコいい「ウルトラ技発見認定カード」をお送りします。また、横綱技級のすぐれた技をお送りいただいたときには、本誌規定の原稿料もお送りします。
ちょっとした技から隠れキャラ、めずらしい画面の写真など、広くご応募ください。ただし、自分で見つけたものにかぎります。

●応募方法
技のやり方をくわしく説明し（なるべくなら図をつけてください。また、必要なら写真もお願いします）、住所、氏名、学年（職業）、年齢、電話番号を明記してつぎの住所までお送りください。

●送り先
〒101 東京都千代田区神田錦町3－22小笠原ビル4F
ファミリーコンピュータMagazine 編集部
ウルトラ技係




秋葉原価格で特売中！　●ラジコンカー、ホビー商品が多数入った特価表付カラーカタログ、切手600円を封筒に入れてお申込み下さい。

## カセット格安セット売り　夏休み特別セール

下記のカセットの中から、お好きなものをお選び下さい。
（品切れの場合は、こちらで選ばさせていただきます）

★3本セット ¥10,500 （送料600円）
★4本セット ¥14,000 （送料600円）
★5本セット ¥17,500 （送料600円）

光線銃　定価￥3,000➡特価￥2,400

●テニス　●ゴルフ　●麻雀　●マッピー　●ギャラガ　●五目ならべ　●ピンボール　●F1レース　●パックマン
●ベースボール　●エクセリオン　●4人打ち麻雀　●ロードランナー　●デビルワールド　●ギャラクシアン　●クルクルランド　●ナッツ＆ミルク　●アーバンチャンピオン
●マリオブラザース　●バルーンファイト　●アイスクライマー　●ドンキーコング　●ドンキーコングJr　●ドンキーコング3　●ドンキーコングJrの算数遊び　●ポパイ　●ポパイの英語遊び
●ダックハント（光線銃専用）　●ホーガンズアレイ（〃）　●ワイルドガンマン（〃）　◆ゼビウス　◆バンゲリングベイ
◎エキサイトバイク
⬆（定価￥5,500の品）

送料は何本でも600円

●印のカセットは、定価￥4,500　◆印のカセットは、定価￥4,900の品です。絶対お得です

## 最新カセットコーナー　（新製品は発売の有無を必ず確認の事）

♠スペース・インベーダー
♠イー・アル・カンフー
♠けっきょく南極大冒険
♠ロードファイター
♠忍者くん（魔城の冒険）
♠フォーメーションZ
♠ちゃっくんぽっぷ
♠フロントライン
♠フィルドコンバット　♠ディグダグ

■サッカー　■エレベーターアクション　■スターフォース
■チャンピオンシップロードランナー　■スパルタンX
▲ハイパーオリンピック（コントローラ付）¥6,500（送料600円）
★ファミリーベーシックゲームポシェット1 ¥1,980（送料600円）
♥レッキングクルー　♥フラッピー　♥印各¥5,500 送600円

♠印のカセットは1本 ¥4,500（送料600円）
■印のカセットは1本 ¥4,900（送料600円）

## 大人気　ファミリーコンピューター



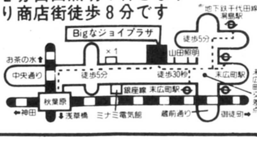

在庫あり！　スグ送ります。

| | | |
|---|---|---|
| ❶ | 本体＋カセット５本付 | 現金特安価格￥31,050 |
| ❷ | 本体＋カセット５本付 | お年玉払価格￥34,500 |
| ❸ | 本体＋カセット３本付 | 現金特安価格￥25,830 |
| ❹ | 本体＋カセット３本付 | お年玉払価格￥28,700 |
| ❺ | 本体＋キーボード付 | 現金特安価格￥21,320 |
| ❻ | 本体＋キーボード付 | お年玉払価格￥23,680 |
| ❼ | キーボード | 現金特安価格￥11,000 |
| ❽ | キーボード | お年玉払価格￥12,000 |
| ❾ | 本体のみ | 現金特安価格￥13,320 |

●ご希望のカセットを、お書き下さい。（未発売、品切れの場合は、こちらで選ばせていただきます。
※お年玉払いは、3万円になるように、カセットを追加して下さい
❶～❾　送料は、どれも各￥1,300です。

〒101 東京都千代田区外神田3-16-14
ラジコン 秋葉原 東京 ジョイプラザ　FM係
★営業　10時～夜8時まで　⬇☎番号は正確にお回し下さい
コンピュータールーム　☎(03)251-1154
●地下鉄　末広町駅下車、徒歩2分山田照明4軒となり
●国鉄　秋葉原下車、中央通り商店街徒歩8分です

商品満載！
お近くの方は、
ご来店下さい。




★よくわからない方は、お父さんか、お母さんに聞いてからご注文下さい。

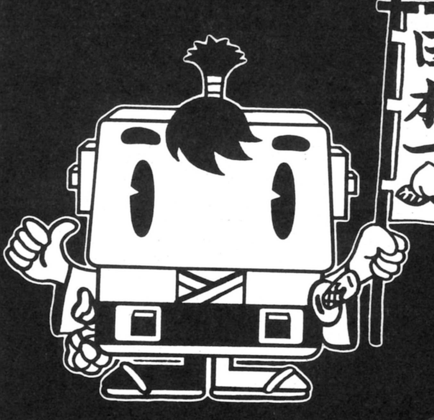
★ご注文方法は、2つあります。①お年玉払い（61年1月26日払）　②現金払い（現金書留か郵便振替）

**①お年玉払い注文の場合（61年1月26日払）** お買上げ金額が、3万円以上でお願いします。満たない場合は、カセットを追加注文して下さい。 **封書の場合…** ①住所、〒番号②お子様名③学校名と学年、組④希望商品名と数量、金額と送料1300円⑤保護者名（必ず本人自筆で署名）と保護者の生年月日、年令、認印（忘れずに）⑥自宅の☎番号とその名義人⑦保護者の勤務先名と住所、☎番号⑧勤続年数⑨家族数⑩配偶者の有無⑪住宅様式（自己所有、借家、公営アパート等）⑫　FM係と記入。以上の⑫項目を全部ご記入下さい。ひとつでも記入もれがある場合は、申込みが無効となりますのでご注意下さい。（お父さんか、お母さんに書いてもらって下さい） **電話の場合…** お父さんかお母さんが電話に出られる場合に限ります。（確認をいただくため）お子様だけでの注文は受付ませんん

**②現金払い注文の場合** 商品名、数量、金額、送料、電話番号を書いて、商品代金と荷造送料1300円を現金書留封筒に入れてご注文下さい。 **郵便振替でも注文できます** 口座番号・東京0-182681　振替払込書裏面の通信欄に商品名、数量、金額、送料、電話番号を忘れずに書いて下さい（お急ぎの方は現金書留でご注文下さい）

ファミマガ認定

# ハイスコアルーム




## ゲームスコア 日本記録保持者になろう

ファミリーコンピュータ大好きっコのキミ、キミは、数多いファミコン用ゲームの中で、どのゲームが一番得意かな!? ファミマガでは、キミの得意なゲームのハイスコアを募集しているよ。現在発売されているゲームだったら、どのゲームでもOK。毎月、各ゲームで一番トップのハイスコアを出した人には〝ファミマガ特製ハイスコア認定証〟を発行しちゃうよ！

新しいゲームにチャレンジするのもいいけれど、そればっかりがすべてじゃないんだ。キミがいま持っているゲームに、ここでもう一度手を出してみよう。以前よりも高いスコアが出てくるかもしれないぞ！

### 応募のきまり

キミが出したハイスコアの写真をとって送ってくれればOK！ 写真は、キミのハイスコアを証明するためのものだから、多少のブレはいいが、ハイスコアが読解不能のものは無効だよ！ 写真をとる方法は今月号のつぎのページからの〝写真のとり方〟を読んでやればいいんだから、むずかしいことはないヨ！

封筒には住所・郵便番号・氏名・年齢・学年・電話番号を必ず書いてネ！

毎月のしめ切りは20日（必着）、発表は翌々月号。

●送り先

〒101東京都千代田区神田錦町3—22 小笠原ビル4F ファミリーコンピュータマガジンハイスコア係



↑まだナイショだけど毎月のチャンピオンにはカッコイイ認定証を発行するよ！

## ハイスコアルーム テレフォン最新情報サービス

### 7月10日OPEN!

### 03-294-5336

〝ハイスコアルーム〟に応募しようと思っているキミにとって、いっちば〜ん気になるのは、「今、○○のゲームのスコアは何点までいってるのかな〜!?」ということだよね。そんなキミのために、電話による情報サービスシステムをつくったんだ！

キミは、いつでも知りたいときに、右の電話番号をダイヤルしてくれればいい。テープに、〝○○のゲームのハイスコアは現在△△△点です〟と吹きこまれているんだ。ただし、まちがい電話には気をつけようね。

## さあ、ゼビウスにチャレンジするぞ！

今回は、まず写真のとり方を勉強しよう！

ファミコン大好き少女の、勝村友紀子ちゃん（神奈川県相模原市立上満南中学校1年生）がチャレンジしてくれたよ！

友紀子ちゃんが選んだゲームはゼビウス！「あんまり得意じゃないけれど、オモシロイから好き！」だからなんだって！ イスにちょこんとこしかけて……。フムフム、なかなかのもんです。




## ファミマガに応募しようっとでもその前に写真をとらなくちゃ

### 用意するもの







### カメラはなんでもいいよ

写真をとるのはいいけれど、カメラはなにを使えばいいんだろう……？な〜んて考えちゃってるキミ！ 心配はご無用！ カメラはなんでもいいんだ。今回、友紀子ちゃんが使ったのは『オリンパスXA』だけど、写真のような『リコーAF―2D』でもいいよ。カメラは何でもいいけどストロボをたいちゃダメだ！






# ナムコのゲームにもチャレンジしよう！

8月31日までの間にナムコのカセットを買うと、「サマーカップ'85」の応募カードがもらえる。これは裏にハイスコアの写真をはって送ると、各ゲームの上位1000名に特製カセットケース、抽選で3000人にウエストポーチがもらえちゃうというもの。くわしくは、☎03（756）7651まで。

## 設定のやり方

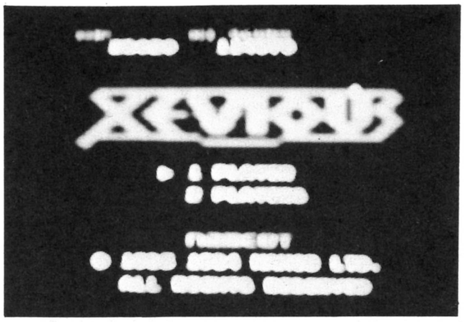


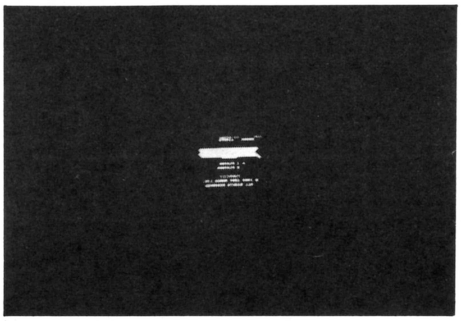



## これじゃダメ！

さあ、カメラの設定はできたかな？ じゃあ、ここで注意しなくてはいけないことを言っておこう！

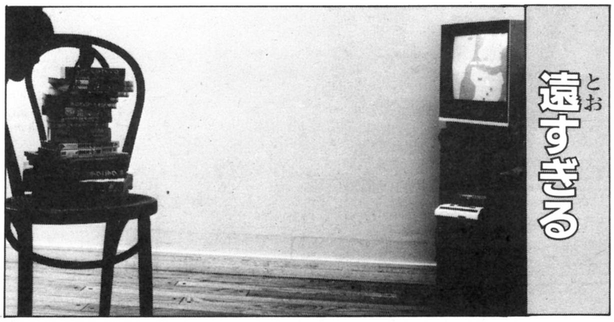
テレビとカメラの距離は、あまり近すぎても、遠すぎてもいけないんだ。近すぎると、ピントがあわず、できあがった写真は、ボヤけてなにがうつっているのかわからなくなってしまう。逆に遠すぎると、うつしたものが小さすぎてしまうので、やっぱりなんの写真なのかわからなくなってしまうんだ！ 一番きれいにうつるのは、1メートルぐらいだということを覚えておいてね。







近すぎる



遠すぎる

## 三脚と一眼レフがあるとよりGOOD！

今回は、イスの上に雑誌をつみかさねて、テレビとの高さを調節したけれど、三脚があると、もっと便利だよ。すぐに高さを調節できるんだ。それから、欲をいっちゃうと、カメラも一眼レフがイイ。もしも、お父さんやお兄さんが持っていたら、挑戦してみよう！









# さあ、とるぞ〜〜ォ

## 手もちだとカンタンよ!

右のような方法で写真を撮るのは、めんどくさくてイヤだな!　と思う人もずいぶんいるだろう。たしかに、わざわざイスや雑誌など使わなくても写真は撮れるんだ!　その場合はこの写真のように、ヒザをついて位置を決めよう!　でも、これだとブレやすくなるから十分注意してネ。









## キミのハイスコアを送ってくれたのんだよっ!!



ファミリーベーシックの重要参考書！ テクノポリス編集部：編著

# 任天堂のファミリーベーシック入門

# 大人気発売中

ファミリーベーシック入門を読んだら

キミだけのオリジナルゲームがつくれるよ！

オリジナルゲームをつくったら、

ファミコンマガジンに投稿しようね！

そ〜んなキミは、2重丸！




定価880円

- キャラクタ呼び出し術
- プログラムの作り方
- コントローラでキャラを動かす方法
- キャラクタの動かし方・つかまえ方
- BG-GRAPHICの上手な使い方
- 音楽・計算・エトセトラ
- オリジナル・ゲーム・プログラム10本
- V3で拡張された命令と変更点など

ファミリーベーシックのすべてがわかる！

売り切れ店続出
お近くの本屋さんで
買ってね！

●ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックは任天堂の商標です


まんがで覚えるファミリーベーシック
わかる!
プログラマーたけし
第1回 買ったぞ! ファミコン&ベーシック
原作 今日雄太
まんが 山田ゴロ
RETURN
STOP
CLR HOME
INS
DEL

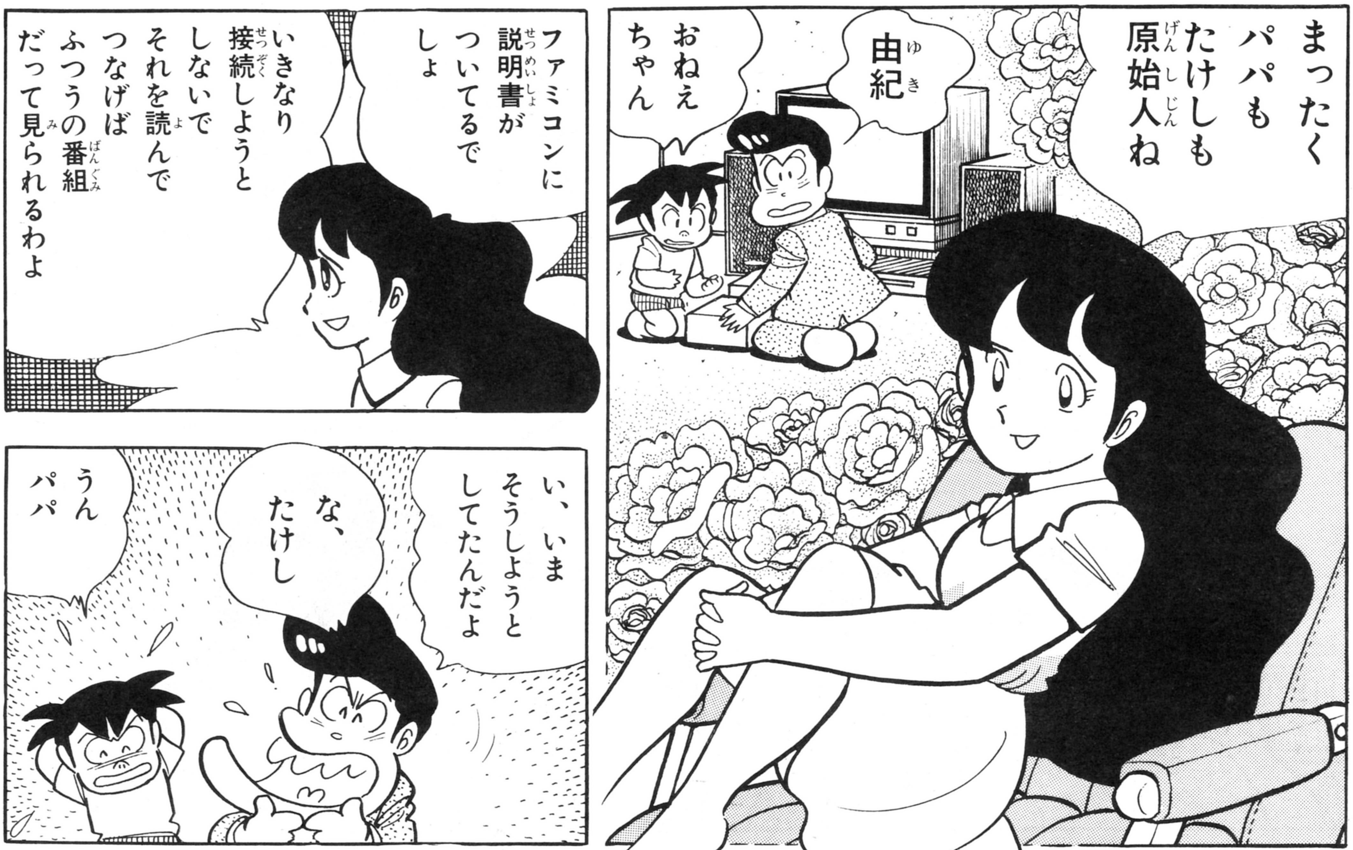

TOY
ファミリーベーシック
ファミリーベーシックか
ファミコンのゲームは楽しい
だがベーシックがあれば自分だけのオリジナルゲームもつくれる
楽しみが広がるぞ
よし買った！
ただいま！
おおい たけし 見ろ ファミコンとベーシックを買ってきたぞ
FAMILY COMPUTER
FAMILY COMPUTER
ファミリー コンピュータ
FAMILY BASIC

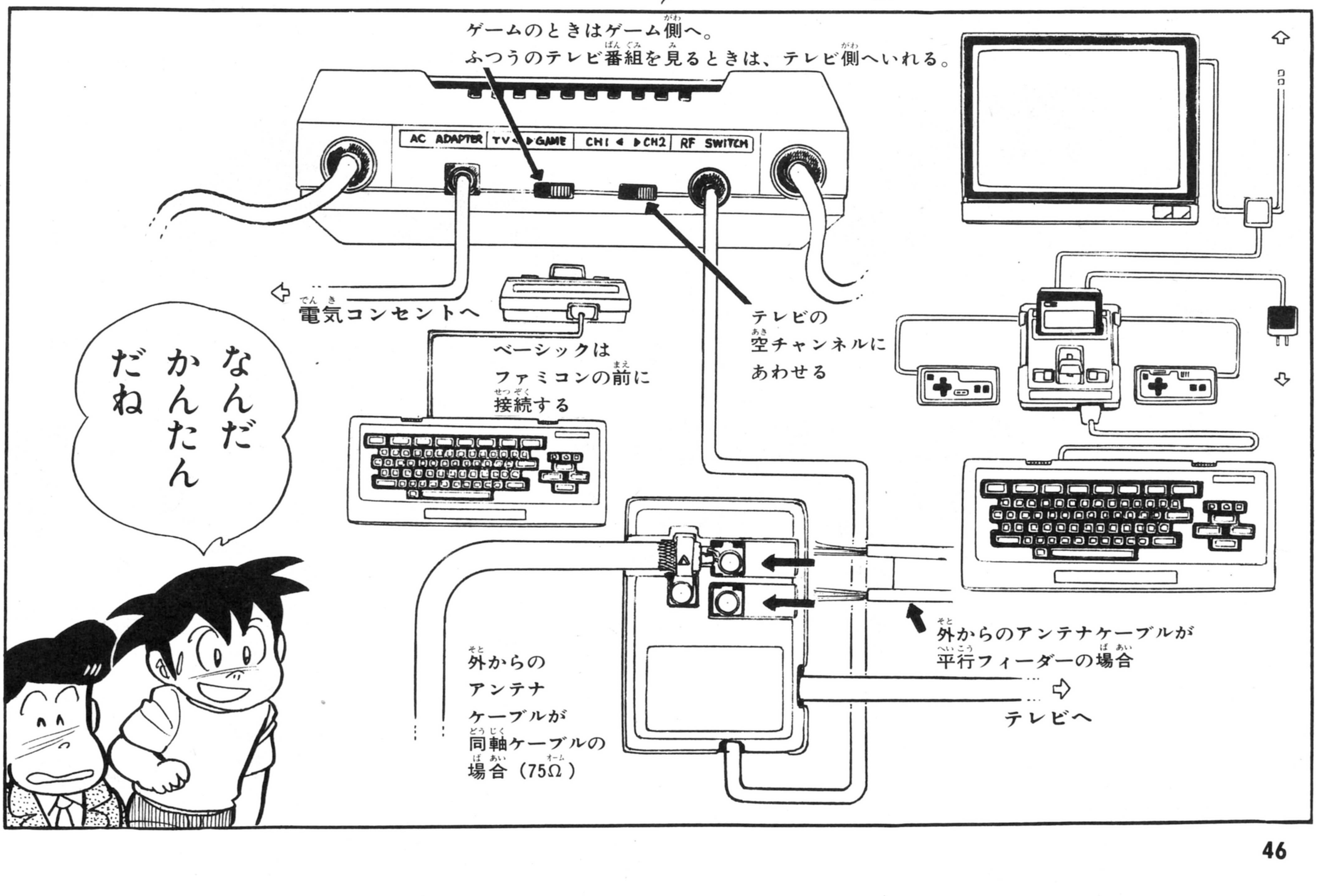
（たけし）ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックに興味がある。父親ゆずりの、ちょっとあわてんぼう。小学6年生。






**ベーシックひと口メモ** SN ERROR もしこのエラーがでたら、その行の文法が間違っているということだよ。たとえば、Oと0を間違えたり、アルファベットが違ったりするような打ち間違えが多いからそのへんをよく注意して見てね。


まったくパパもたけしも原始人ね
由紀
おねえちゃん
ファミコンに説明書がついてるでしょ
いきなり接続しようとしないでそれを読んでつなげばふつうの番組だって見られるわよ
い、いまそうしようとしてたんだよ
な、たけし
うんパパ


ゲームのときはゲーム側へ。
ふつうのテレビ番組を見るときは、テレビ側へいれる。
AC ADAPTER
TV◀▶GAME
CH1◀▶CH2
RF SWITCH
電気コンセントへ
ベーシックはファミコンの前に接続する
テレビの空チャンネルにあわせる
なんだかんたんだね
外からのアンテナケーブルが平行フィーダーの場合
外からのアンテナケーブルが同軸ケーブルの場合（75Ω）
テレビへ

（由紀）コンピュータ会社で働いている。たけしのお姉さん。家では、たけしとお父さんのコンピュータの先生である。20歳。




**ベーシックひと口メモ** TP ERROR LOADのときに起こるエラーだ。データレコーダのボリュームを変えてやってみてね。このエラーが起こらないようにSAVEのあとでは、必ず、LOAD?をする習慣をつけるようにしようね。




**ベーシックひと口メモ**　NF ERROR　このエラーは、FOR-NEXTループで、NEXTに対応するFOR文がないときに起こる。FOR-NEXTループがかさなっているときには、間違いが多いから注意してね。

# プログラマーたけし




（ゴンベイ）たけしと由紀のお父さん。先天的なコンピュータアレルギーをもつ。しかし、最近はファミコン、ファミマガに夢中。



**ベーシック ひと口メモ** RG ERROR このエラーは、GOSUB-RETURNが正しく対応していないときに起こるんだ。GOSUBがないのに、RETURNがあるときだよ。サブルーチンのところを見なおしてね。

# リョウカイ!

アナタハ
T
サンデスネ




**ベーシック ひと口メモ** IL ERROR このエラーは、命令の使い方やその命令に使っている変数の値が誤っていることを示すエラーだ。このエラーは、いろんなケースが考えられるし、よく起こるので、一番めんどうなエラーなんだ。


わっ、またきいてきた！
GAME BASIC
1…BASIC
2…BG GRAPHIC
3…END
1. 2. 3KEY IN!!
ゲームベーシックはひとつじゃないんだな
さすがパパね
そのとおりよ普通のコンピュータはベーシックはひとつなの
ぼくかしこい！
でもファミコンのベーシックはプログラムを組むことと背景などの絵をかくことを別々にしてやりやすくしてるのよ
由紀そろそろなにかプログラムを作ろう
うんはやくオリジナルゲームをつくりたいよ
タコ
由紀パパにむかってタコとはなんだタコとは！
タコだからタコっていったのよ
タコ
タコ
タコ
タコ
タコ
タコ
タコ
タコ




**ベーシック ひと口メモ** IL ERRORが起こる原因の1つとしては、画面関係の命令があるんだ。たとえば、SCR$ (X, Y) で XとYに 0≦X≦27, 0≦Y≦22以外の数が入ってしまうとこのエラーが起こるよ。




**ベーシック ひと口メモ** IL ERRORは、エラーの起こった行が正しい場合にも起こるから注意してね。たとえば、READ文でエラーが起こったらDATA文に打ち間違いがある場合が多いよ。


どうでえ！
SI GONBEI
カチャ
カチャ
もう
しかし
たくさんの
キーの中から
自分の書きたい
文字や数字を
さがし出すの
たいへんだな
指が
つかれち
まって……
毎日練習
すれば
なんでもないわ、
ピアノを
ひく人だって
ひとつひとつ
手元を見な
がらひいてる
わけじゃ
ないでしょ
カチャ
カチャ
なにごとも
練習
練習！
ようし、
やるぞ！
カチャ
カチャ
カチャ
わっ
パパ
すごい！
ラっ
まちがえた！
もとへ
チャッ
そろばん
やって
どうするのよ！
いや
指ならしを
ちょっと




**ベーシックひと口メモ** IL ERRORが起こる他の場合として、CHR$(n)で、nが255より大きい数を入れたときとかがあるよ。このように関数の変数の値が、関数の使い方と違っていることが多いから、マニュアルをよく読んでね。




**ベーシックひと口メモ** 2つの行がくっついてしまっているのを見つけるには、ULエラーの起こった行の前の行をLIST○○で調べてやればわかるよ。




**ベーシックひと口メモ** UL ERROR 指定された行番号が存在しないときに起こるエラーだよ。エラーの起きた行のリストを見てその飛び先を調べてね。その行を打ち込み忘れたか、前の行とくっついてしまっている場合が多いからね。




さあ、来月号ではいよいよプログラムを打ち込むよ！

ファミリーコンピュータ™に

dB-SOFT

# すごいゲームがでた！



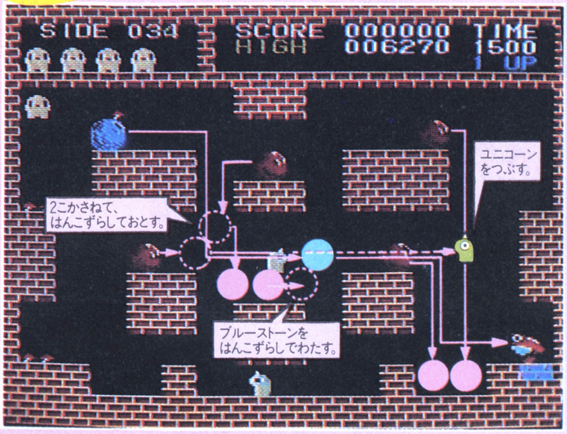

こーんなゲーム見たことないっ!!
ユニークアクション＋ムズカシパズルでナ、ナント240画面!!
ルールはかんたん、フラッピーを動かして、ブルーストーンをブルーエリアに運ぶだけ。
でもでも、じゃまものエビーラやユニコーンがウロチョロしてて、なんとなく、たいへん…かな？

希望小売価格
**5,500円**

## ショッキング240画面！

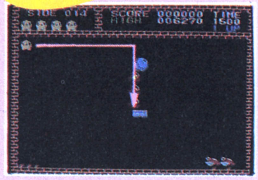
## キミは何面まで解けるか！

### パズル!!



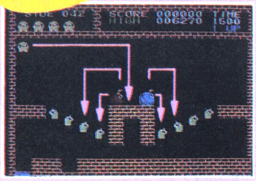

2こづつかさねてうごかす、半個ずらしのテクニックをつかえば、アッというまにとける！

### アクション!!



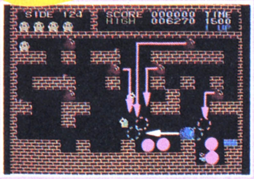
エビーラがとてもしつこくて、こまっちゃう。

### テクニック!!



ユニコーンをグーグー眠らせるのがコツ。

### 超ムズカシパズル!!



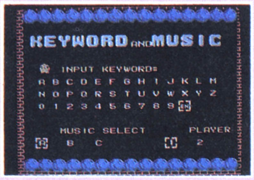
ブルーストーンを使って、半個ずらし。

### ボーナスステージ!!



エビーラとユニコーンを追いかけて、うらみをはらせ！

### キーワード・ミュージック!!




キーワードは、クリアした5面の中で好きな画面を選べる暗号。ミュージックも気分を変えて楽しもう！もちろん2人でも遊べるから、もうゴキゲン!!

### スゴ腕のキミには、認定証が!!

50面ごとにクリアしたキミには認定証が!!

| | |
|---|---|
| 50面クリア（初級者） | ユニコーン賞 |
| 100面クリア（中級者） | エビーラ賞 |
| 150面クリア（上級者） | フラッピー賞 |
| 200面クリア（プロ級者） | ブルースター賞 |




デービーソフト株式会社
（〒060）札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル
PHONE 011-251-7462
（インフォメーションセンター）

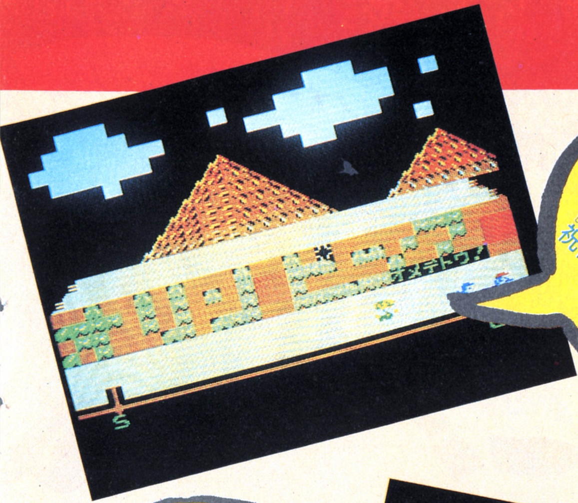

アイレム・パーティ
irem
7月25日スタート!
アメリカ大陸横断
ジッピーレース
Zippy Race
TM
CHICAGO
GOAL
NEW YORK
SAINT LOUIS
LAS VEGAS
START
LOS ANGELES
HOUSTON
ロサンゼルスからニューヨークまで
3,700マイル・アメリカ大陸横断!
アイレムの
ファミリー コンピュータ™ 用ソフトで
リビングルームが
ゲームセンターになる!
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。



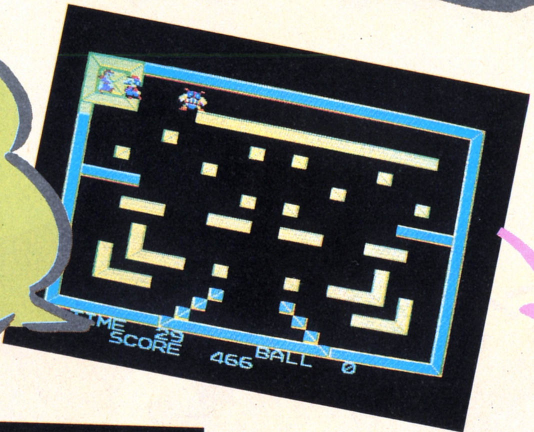
7月25日
ヒーローは君だ!
発光ダイオード付カートリッジ
めざせ10ヤードプレイヤー!
タッチダウンをとれ!
近日・キックオフ!
GO GOタッチダウン!
AMERICAN FOOTBALL
10-YARD FIGHT™
アメリカンフットボール 10ヤードファイト
アイレム販売株式会社
〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
☎06(311)8011 アイレム・パーティ係 ©IREM CORP.

# カチャカチャ 打ちこんでRUN!

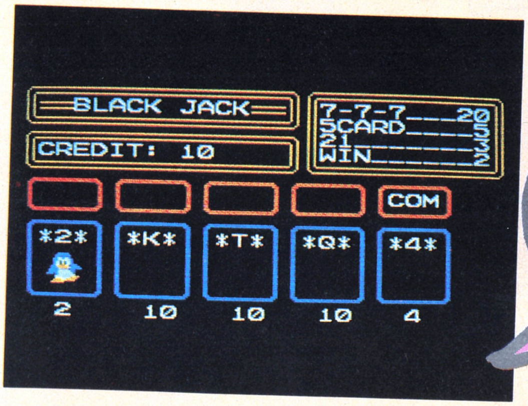
自分でもゲームがつくれる。これがファミリーベーシックだ。マリオやレディを自由にうごかして、自分だけのゲームをつくっちゃおう。みんなから送られてきたプログラムの中から、おもしろいものを選んで、毎月4～5本ずつ紹介するね。今月はつぎの4本だよ。



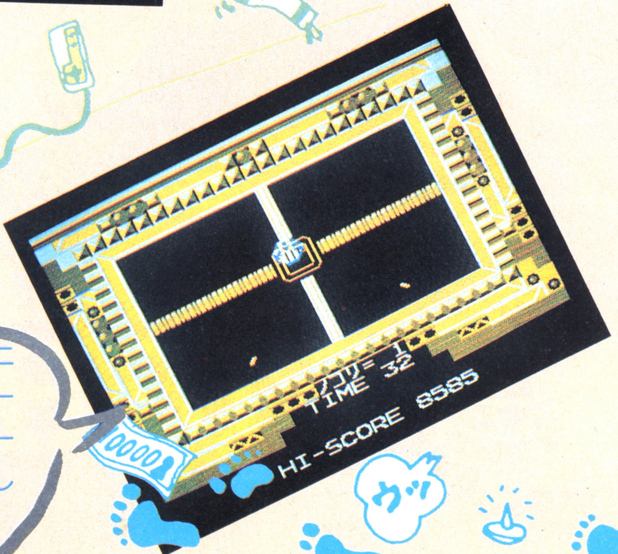
もう、キーをたたくはやさだけが勝負のゲーム。指のうごくかぎりたたきつづけるんだぞ。レースに勝ったときのレディの祝福がとってもうれしい。



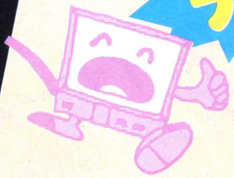

プレゼントを全部集めて、お城のレディにとどけるゲームだ。ゲーム自体はとっても単純だけど偵察隊からにげるのがひと苦労だね。




ファミコン版としては、本格的なカードゲーム。画面はそれほど派手じゃないけど、カードゲームのフンイキは十分に味わえる。




侵略してくるニタニタインベーダをスターシップで迎え撃つゲームだ。なかなかおもしろいよ。



# フルパワー・オリンピック

作・荒木浩司



## 指を足のかわりにフル回転！死にものぐるいでつっ走るんだ！

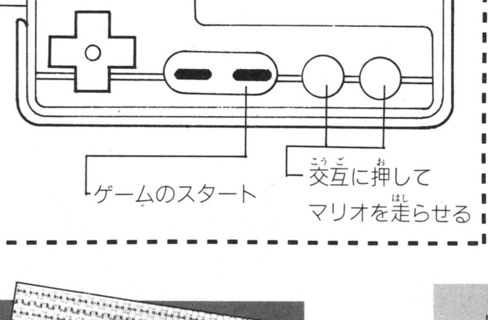
このゲームは、あのハイパーオリンピックと同じように、指をめちゃくちゃ使いまくるゲームだ。勝利のカギはただいっしょうけんめいA、Bのキーをたたくだけ。

ゲームをはじめると、スタート音とともに、画面、マリオ(赤い服)、ルイージ（緑の服）が表示されて、レースのスタートだ。コントローラⅠのA、Bボタンを交互にひたすら押しつづけて、マリオをルイージより先にゴール（〝G〟のところ）まで走らせるんだ。

ルイージはレースごとにスピードが速くなっていくのでなかなかぬくのはむずかしいよ。まあ、3レースくらいまですすめれば、いいほうじゃないかな。

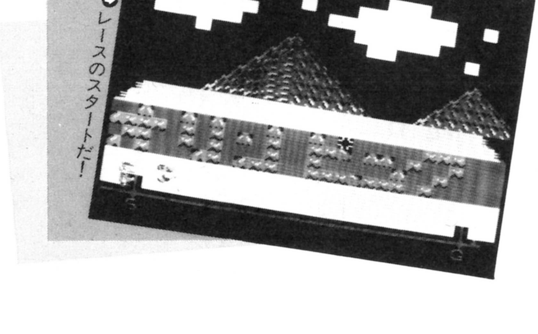
勝てばレディがお祝いに来てくれるからガンバってね！

コントローラのつかいかた



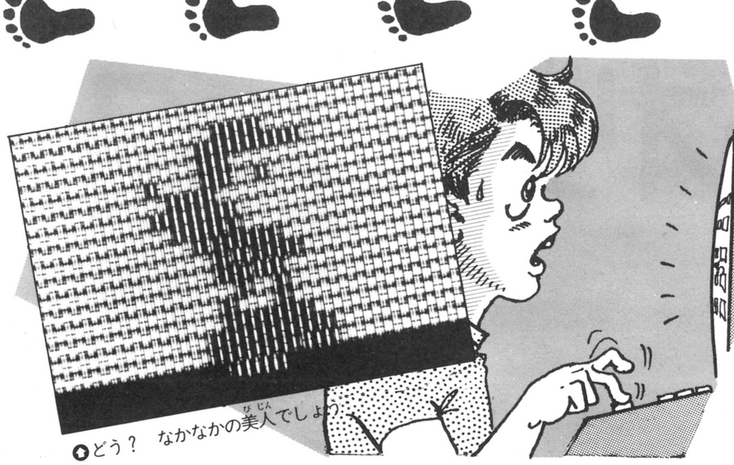



ルイージをおいぬけるぞ！

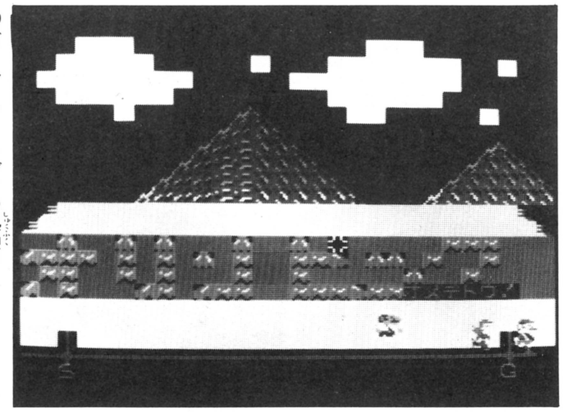


レースのスタートだ！





どう？ なかなかの美人でしょう



ゴールイン！ レディの祝福だ！

## ベーシックプログラムリスト

```
10 CLS:LOCATE8,10:PRINT"フルパ
ワーオリンピック":PAUSE100:CLS
20 SPRITEON:CGSET1,0:CGEN2:Z
=1:N=20:M=20:L=0:B=0:I=2
30 ERA0,1:CLS:LOCATE10,10:PR
INTZ;"レース":LOCATE10,11:PRINT
"ヨーイ":PAUSE50:BEEP:CLS:VIEW
40 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,3,1,2
00,0,0):DEFMOVE(1)=SPRITE(0,
3,1,200,0,1)
50 POSITION0,N,160:MOVE0
60 POSITION1,M,155:MOVE1
70 S=STRIG(0)
80 IFS=8ANDN>1ANDL=0THENN=N+
10:L=1:PLAY"T1Y0M0V15O0C1"
90 IFS=4ANDN>1ANDB=0THENN=N+
10:B=1:PLAY"T1Y0M0V15O0C1"
100 IFS=0THENB=0:L=0
105 IFM>200THENM=200:BEEP:GO
TO140
110 IFN>200THENN=200:BEEP:GO
TO200
120 M=M+I:PLAY"T1Y0M0V15O2C1
"
130 GOTO50
140 LOCATE10,10:PRINT"GAME O
VER":LOCATE8,11:PRINTZ;"レース
マデデシタ!":CUT0,1
```

**初期設定**

10行　画面を消し、中央にタイトルを表示し、しばらくしてまた画面を消す。

20行　キャラクターが出せるようにスプライト表示を可能にし、画面モードを設定する。変数を初期化する。

30行　画面中央にスタート表示して、スタート合図とともに画面を表示する。

40行　マリオ（MOVE番号0番）とルイージ（MOVE番号1番）を定義する。

**表示**

50行　マリオをスタート位置に表示する。

60行　ルイージをスタート位置に表示する。

**キー入力**

70行　キー入力（S）を受けつける。

80〜90行　Aボタンと Bボタンが交互に押されていたら、マリオを前進させる。

100行　A, B ボタンが押されていなかったら、移動フラグ（L, B）を0にする。

**ゴールイン**

105行　ルイージが先にゴールに入ったら、140行へ飛ぶ。

110行　マリオが先にゴールに入ったら、200行に飛ぶ。

120行　どちらもゴールに着いていなかったら、ルイージを前進させる。

130行　メインループの先頭の50行にもどる。



### 変数リスト

- Z：レースNo.
- N：マリオのX座標
- M：ルイージのX座標
- L, B：マリオの移動判定用
- I：ルイージの移動量
- S：キー入力用
- Q：レディのX座標




```
150 IFSTRIG(0)=1THEN RUN
160 GOTO 150
200 CUT0,1:DEFMOVE(2)=SPRITE
(1,3,1,255,0,0):Q=100
210 POSITION2,Q,160:MOVE2
230 Q=Q+2:PLAY"T1Y0M0V15O5C1
"
240 IFQ>200THENCUT2:Q=195:GO
TO260
250 GOTO210
260 LOCATE20,15:PRINT"オメデトウ
!":PAUSE50:CUT2:ERA2
270 N=20:M=20:I=I+1:Z=Z+1:GO
TO30
```

**ゲームオーバー**

140行　ゲームオーバーの表示をしてゲームは終わる。
150～160行　もういちどゲームをはじめるかどうかの入力まち。スタートボタンが押されるまでまっている。

**レディの祝福**

200行　マリオとルイージを止めて、レディ（MOVE番号2番）を定義する。
210行　レディを動かす。
230行　レディが移動するとき音をだす。
240～250行　レディがマリオの所へ行きつくまで、210行からの処理をくりかえす。
260行　レディの祝福の言葉（オメデトウ）を表示しレディを消す。
270行　つぎのレース（Z）のために、マリオとルイージをスタートラインにもどして、30行に飛ぶ。

## BGグラフィックデータ

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | | | | M52 | M52 | M52 | | | | | | | | | | | | | M52 | M52 | M52 | | | | | | | |
| 1 | | | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | | | | | | M52 | | | | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | | | M52 | | |
| 2 | | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | | | | | | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | | | | | |
| 3 | | | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | | | | | | | | | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | M52 | | | | | | |
| 4 | | | | | | M52 | | | | | | G02 | G12 | | | | | M52 | M52 | | | | | | M52 | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | G02 | G22 | G32 | G12 | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | G02 | G22 | G42 | G32 | G32 | G12 | | | | | | | | | | G02 | G12 | | |
| 7 | | | | | | | | | G02 | G22 | G42 | G42 | G32 | G32 | G32 | G12 | | | | | | | | G02 | G32 | G32 | G12 | |
| 8 | | | | | | | | G02 | G22 | G22 | G42 | G42 | G32 | G32 | G32 | G32 | G12 | | | | | | G02 | G32 | G32 | G32 | G32 | G12 |
| 9 | | | | | | | G03 | G23 | G23 | G23 | G43 | G43 | G33 | G33 | G33 | G33 | G33 | G13 | | | | G03 | G33 | G33 | G33 | G33 | G33 | G33 |
| 10 | | M13 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M33 | |
| 11 | M13 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M33 |
| 12 | M73 | M73 | I33 | M73 | M73 | I33 | M73 | I33 | M73 | M73 | M73 | I33 | M73 | M73 | I33 | M73 | I53 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | I13 | I13 | I13 | M73 | M73 | M73 |
| 13 | I03 | I13 | I13 | I13 | M73 | I13 | M73 | I13 | M73 | I33 | M73 | I13 | M72 | M72 | I13 | I13 | I23 | M73 | I33 | I33 | M73 | I13 | M73 | M73 | I13 | M73 | M72 | M72 |
| 14 | M73 | I13 | I13 | M73 | M73 | I13 | M73 | I13 | M73 | M73 | M73 | I13 | M72 | M72 | I13 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 | I33 | M73 | M73 | I13 | M73 | M73 | M72 | M72 |
| 15 | I03 | M73 | I13 | M73 | M73 | M73 | I03 | I13 | M73 | I03 | I13 | I13 | M73 | M73 | I13 | I13 | I13 | I23 | I13 | I13 | I13 | M73 | I13 | M73 | M73 | M73 | M73 | M73 |
| 16 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 |
| 17 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 |
| 18 | M63 | M63 | K63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | K63 | M63 | M63 |
| 19 | K53 | K53 | K03 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K53 | K03 | K13 | |
| 20 | | | S | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | G | | |

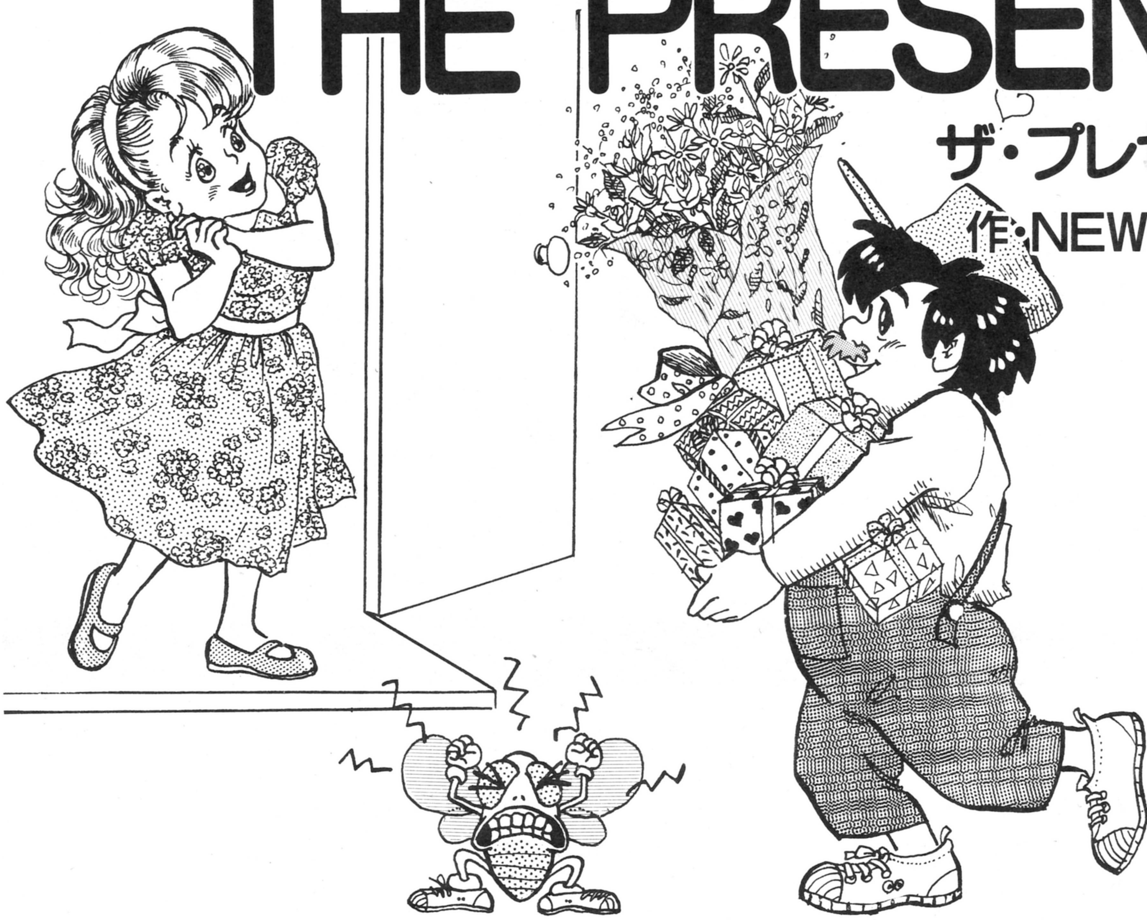


**ベーシックひと口メモ**　OD ERROR　このエラーは、READ文でDATA文を読んでいったときにデータの数がたりなくなったときにでるエラーだよ。READ文の変数とDATA文のデータの数をたしかめてみることだ。

# THE PRESENT

## ザ・プレゼント

作・NEW-RIRA



注・このゲームは、GAME BASICにしたときに「NS-HUBASIC VI・X」と表示されるファミリーベーシックのカセットでは遊べません。

## レディのためならなんのその キミはデートの時間にまにあうかな?

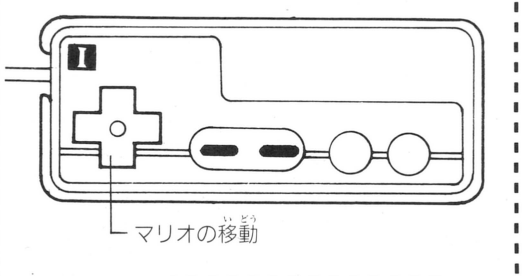
シェークスピアの有名な作品に「ロミオとジュリエット」というのがあるけど、このゲームはまさにそんな感じのゲームだ。

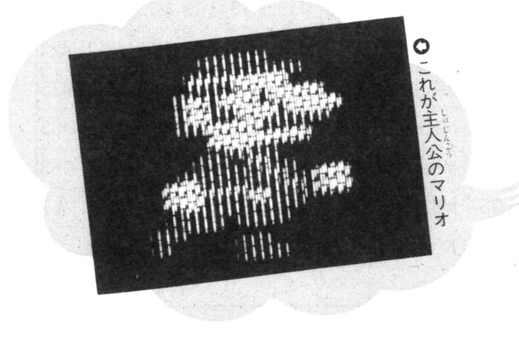
キミはマリオになって、お城でまっているレディにプレゼントを持っていくんだ。でもレディはこの国のお姫さまだから、そうカンタンには近づけない。なぜかというと、とっても強いお城の空飛ぶ偵察隊、ファイターフライが、いつもみはっているからだ。

ファイターフライは壁なんか関係なく、マリオにむかってまっすぐ飛んでくるから、うまくにげないとすぐにつかまってしまう。

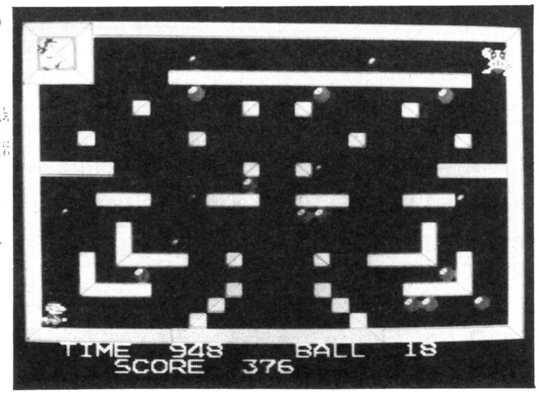
ファイターフライにつかまると、タイムを100もへら

コントローラのつかいかた

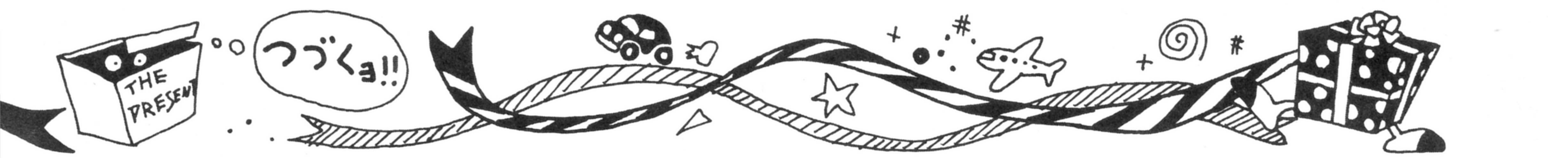


これが主人公のマリオ




やっと城の庭にはいったゾ!

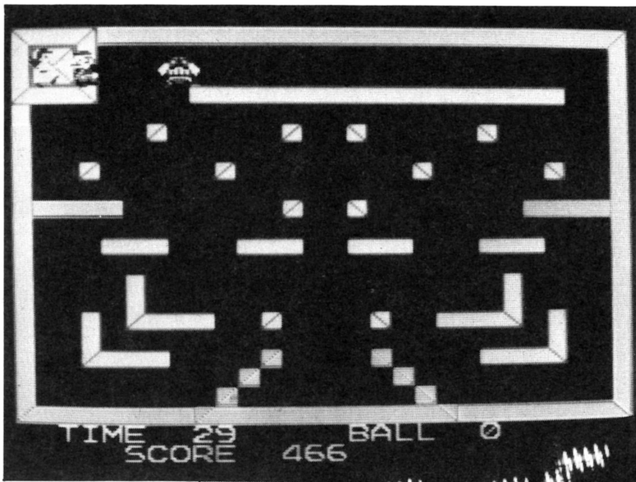



されてしまうので、レディとの待ちあわせの時間にまにあわなくなってしまう。レディはいつまでも待っててはくれないんだ。だから、ファイターフライに見つからないように、お城の庭にちらばってしまった18コのプレゼントを全部あつめて、レディにわたしてほしいんだ。

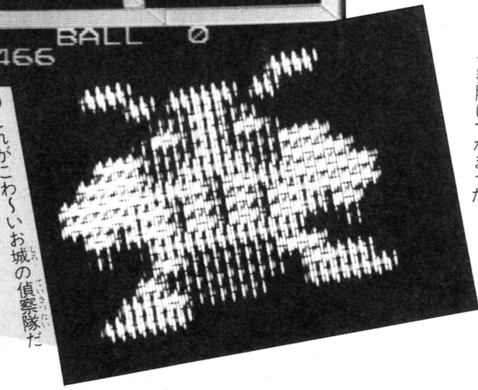
時間は第1面では1000あるけど、面がすすむにつれて50ずつへっていくんだ。0になるとゲームオーバーだ。

プレゼントは1つ5点で、レディにわたすと、のこりのタイムに10点が加えられるよ。

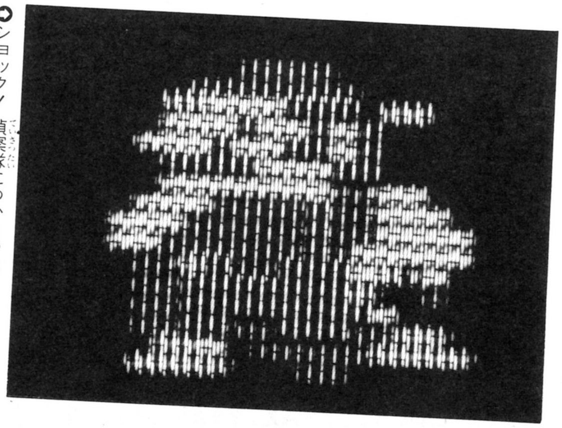
さあ、キミもレディに会いにいこう。




ワーイ！ ぶじにお姫さまに会えたぞ～！



これがこわ～いお城の偵察隊だ



ショック！ 偵察隊につかまった

## ベーシックプログラムリスト

```
1 CLS:CGSET0,0
2 LOCATE6,8:PRINT"■THE PRESENT■"
3 LOCATE6,10:PRINT"YOU ARE A MARIO."
4 LOCATE8,12:PRINT"LET'S PLAY!"
5 LOCATE6,14:PRINT"PUSH START KEY."
6 LOCATE8,20:PRINT"BY NEW-RIRA"
7 PLAY"M1V3A3GE4D1C7"
8 G=STRIG(0):IFG<>1GOTO8
20 CLS:T=1000:N=1000:B=18:SC=0
30 VIEW:P=0:X=1:Y=19:F=1
40 PB=56:XB=26:YB=2
50 FORI=1TO18
60 RX=2+RND(24):RY=2+RND(17)
```

**最初の画面**

1行　画面を消して、パレットコードを指定する。
2～6行　メッセージを表示。
7行　音楽をならす。
8行　コントローラの信号を読みこみ、スタートボタンが押されたらつぎの行へすすむ。押されるまでこの行をくりかえす。

**初期設定**

20行　時間、ボールの数、スコアーの初期設定をする。
30行　BG-グラフィックを表示して、マリオのはじめのかたち、座標、方向を定義する。
40行　ファイターフライのはじめのかたちと座標を定義する。
50行　90行までを18回くりかえす。これで18コのボールの位置をきめている。
60行　RXに2から26、RYに2から19のあいだの乱数を代入する。

### 変数リスト

P：マリオのキャラクタ変化用
X, Y：マリオの仮座標
XX, YY：マリオの座標
AX, AY：マリオの座標の増量
KK：マリオのBG判断用
F：マリオの向き
PB：ファイターフライのキャラクタ変化用
XB, YB：ファイターフライの座標
S, G：キー入力用
T：残りのタイム
N：新しいタイム
B：ボールの数（ファイターフライの色）
SC：スコアー
R：ファイターフライのスピード用
RX, RY：ボールの座標

```
70 IFSCR$(RX,RY)<>" "GOTO60
80 LOCATERX,RY:PRINTCHR$(207
):BEEP
90 NEXT:PLAY"A3GE4D1C7"
100 LOCATE2,21:PRINT"TIME ";
T;" ":LOCATE15,21:PRINT"BALL
 ";B;" "
110 LOCATE5,22:PRINT"SCORE "
;SC
120 AX=0:AY=0:S=STICK(0):SPR
ITEON
130 IFS=1THENAX=1:F=1
140 IFS=2THENAX=-1:F=2
150 IFS=4THENAY=1
160 IFS=8THENAY=-1
170 KK=ASC(SCR$(X+AX,Y+AY))
180 IF KK=32 THEN X=X+AX:Y=Y
+AY:GOTO220
190 IF KK<>207 GOTO220
200 LOCATEX+AX,Y+AY:PRINT" "
205 SC=SC+5:B=B-1:IFB=0THENL
OCATE3,2:PRINT" ":PLAY"B1ABA
B"
210 X=X+AX:Y=Y+AY:PLAY"C1EG"
220 IFF=1THENDEFSPRITE0,(0,1
,0,1,0)=CHR$(P+1)+CHR$(P)+CH
R$(P+3)+CHR$(P+2)
230 IFF=2THENDEFSPRITE0,(0,1
,0,0,0)=CHR$(P)+CHR$(P+1)+CH
R$(P+2)+CHR$(P+3)
240 XX=X*8+12:YY=Y*8+16
250 SPRITE0,XX,YY
260 P=P+4:IFP>8THENP=0
270 R=(X+Y)MOD2
280 IFR=0GOTO310
290 BX=SGN(X-XB):BY=SGN(Y-YB
)
300 XB=XB+BX:YB=YB+BY
310 DEFSPRITE1,(B,1,0,0,0)=C
HR$(PB)+CHR$(PB+1)+CHR$(PB+2
)+CHR$(PB+3)
320 SPRITE1,XB*8+12,YB*8+16
330 PB=PB+4:IFPB>60THENPB=56
```

**初期設定(つづき)**

７０行　６０行できめたボールの座標になにか表示していたら、６０行にもどる。

８０行　指定の位置にボールを表示する。

９０行　６０行のＮＥＸＴ。音楽をならす。

１００行　時間とボールの数を指定の位置に表示する。

１１０行　スコアーを指定の位置に表示。

**キー入力**

１２０行　マリオの座標の増減を０にして、コントローラの十字ボタンの値を読みこみ、アニメを表示する。

１３０行　コントローラの十字ボタンが右に押されたらマリオのＸ座標を１つふやしてマリオを右むきにする。

１４０行　コントローラの十字ボタンが左に押されたらマリオのＸ座標を１つへらしてマリオを左むきにする。

１５０行　コントローラの十字ボタンが下に押されたらマリオのＹ座標を１つふやす。

１６０行　コントローラの十字ボタンが上に押されたらマリオのＹ座標を１つへらす。

**マリオの移動**

１７０行　マリオがうごきたい位置の背景を読んで、その絶対値（正負の符号をとったもの）をＫＫに代入する。

１８０行　ＫＫが３２（空白）ならば、マリオをうごかして２２０行に飛ばす。

１９０行　もしＫＫが２０７（ボール）でなければ２２０行へ飛ぶ。

２００行　マリオのまえのボールを消す。

２０５行　スコアーを５つふやしてボールの数の変数Ｂの値を１つへらす。もしＢが０ならば座標（３，２）に空白を表示して音楽をならす。

２１０行　マリオの座標をうごかして音楽をならす。

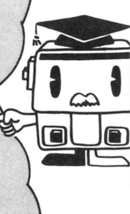
２２０行　もしＦ＝１（マリオ右むき）ならばスプライト０番を右むきのマリオと定義する。

２３０行　もしＦ＝２（マリオ左向き）ならばスプライト０番を左むきのマリオと定義する。

２４０行　マリオの仮座標からマリオの座標をきめる。

２５０行　マリオを表示する。

２６０行　マリオのかたちをかえる。



**ファイターフライの移動**

２７０行　ファイターフライのスピードはマリオの仮座標を２で割った余りとする。

２８０行　ファイターフライのスピードが０なら３１０行へ飛ぶ。

２９０行　ファイターフライから見て、マリオがどの方向にいるか求めている。

３００行　ファイターフライがつぎにすすむ座標を与えている。

３１０行　スプライト１番をファイターフライに定義。

３２０行　ファイターフライを表示する。

３３０行　ファイターフライのかたちを変えている。




```
340 DEFSPRITE2,(2,1,Ø,1,Ø)=C
HR$(29)+CHR$(28)+CHR$(31)+CH
R$(3Ø)
35Ø SPRITE2,2Ø,32
36Ø T=T-1:IFT<=ØTHENPLAY"F3C
1C#C3CREF5":END
37Ø IF X<>XB OR Y<>YB GOTO38
Ø
375 GOTO4ØØ
38Ø IFXX=36ANDYY=32THENPLAY"
C5F4F1F7C5G4E1F7":SC=SC+1Ø:S
C=SC+T:B=18:T=N-5Ø:N=N-5Ø:SP
RITEOFF:GOTO3Ø
39Ø GOTO1ØØ
4ØØ PLAY"C3#CD#DE#DD#CC5":T=
T-1ØØ:GOTO1ØØ
```

**レディの表示**

３４０行　スプライト２番を右むきのレディと定義する。
３５０行　座標（２０，３２）にレディを表示する。

**ゲームオーバー**

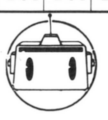
３６０行　時間を１つずつへらし、時間がなくなったら音楽をならして終わる。

**得点判断**

３７０行　マリオとファイターフライがぶつかっていなければ３８０行に飛ぶ。
３７５行　４００行へ飛ばせる。
３８０行　もしマリオが座標（３６，３２）にいる（その面をクリアーした）なら、スコアーをふやし、時間をきめ、画面を消して、３０行に飛ぶ。
３９０行　１００行へ飛ばせる。
４００行　音楽をならし、時間をへらして１００行へ飛ばせる。

## BGグラフィックデータ

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | L32 | L62 | L62 | L72 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L71 |
| 1 | L42 | L32 | L72 | L42 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | L41 |
| 2 | L42 | L52 | M02 | L42 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | L41 |
| 3 | L52 | L62 | L62 | M02 | | | | | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | L62 | | | L41 |
| 4 | L42 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | L41 |
| 5 | L41 | | | | | | L52 | | | | | | L52 | | | M02 | | | | | | M02 | | | | | | L41 |
| 6 | L41 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | L41 |
| 7 | L41 | | | L52 | | | | | | L52 | | | | | | | | | M02 | | | | | | M02 | | | L41 |
| 8 | L41 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | L41 |
| 9 | L41 | L61 | L61 | L61 | L61 | | | | | | | | L52 | | | M02 | | | | | | | | L61 | L61 | L61 | L61 | L41 |
| 10 | L41 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | L41 |
| 11 | L41 | | | | L62 | L62 | L62 | | | | L62 | L62 | L62 | | | L62 | L62 | L62 | | | | L62 | L62 | L62 | | | | L41 |
| 12 | L41 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | L41 |
| 13 | L41 | | | | | L42 | | | | | | | | | | | | | | | | | L42 | | | | | L41 |
| 14 | L41 | | | | | L42 | | | | | | | | | | | | | | | | | L42 | | | | | L41 |
| 15 | L41 | | | L42 | | L52 | L62 | L62 | L62 | | | L52 | | | | | M02 | | | L62 | L62 | L62 | M02 | | L42 | | | L41 |
| 16 | L41 | | | L42 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | L42 | | | L41 |
| 17 | L41 | | | L52 | L62 | L62 | L62 | | | | | L51 | | | | | M01 | | | | | L62 | L62 | L62 | M02 | | | L41 |
| 18 | L41 | | | | | | | | | | L51 | | | | | | | M01 | | | | | | | | | | L41 |
| 19 | L41 | | | | | | | | | L51 | | | | | | | | | M01 | | | | | | | | | L41 |
| 20 | L51 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L51 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | M01 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | M01 |

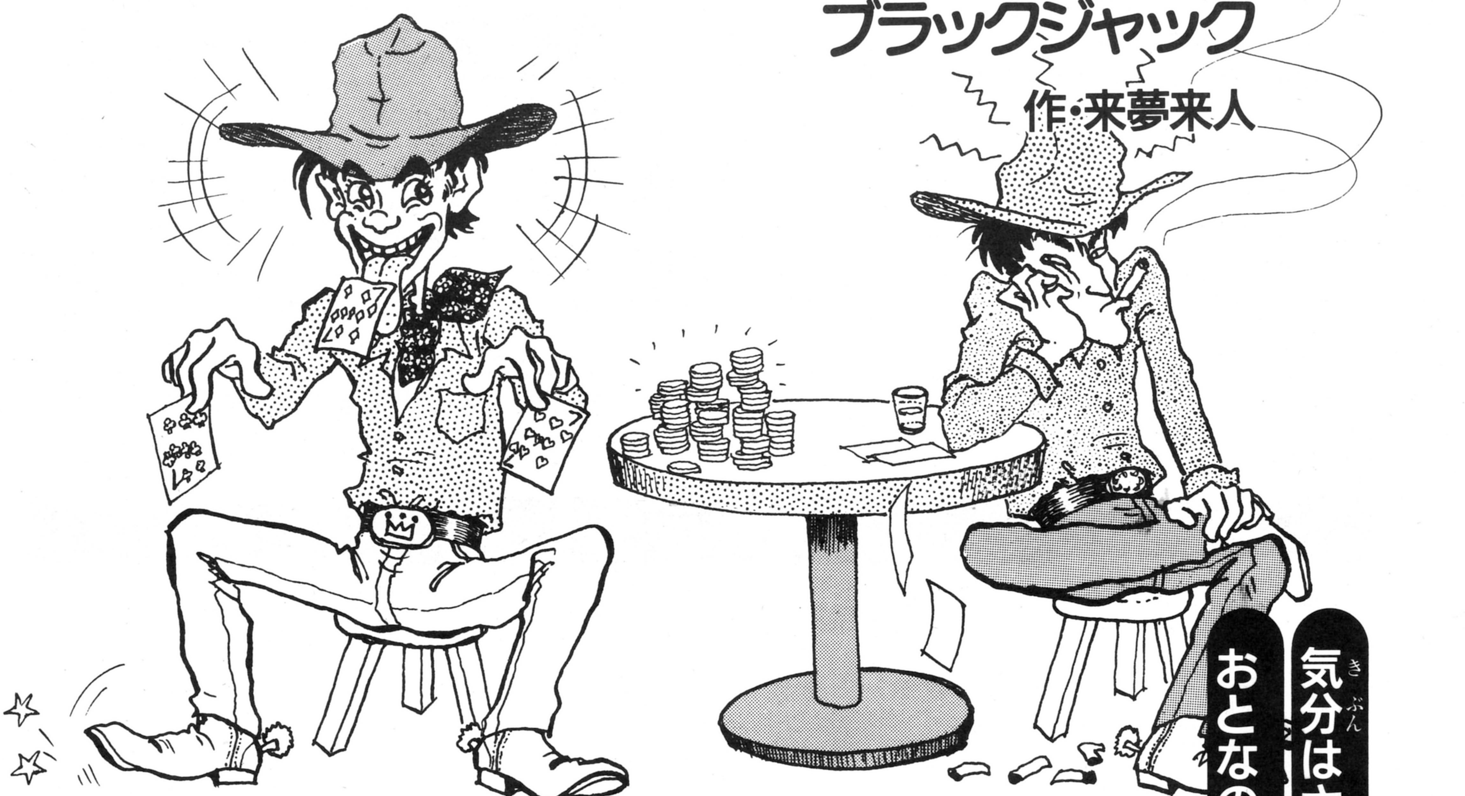


**ベーシック ひと口メモ**　OM ERROR　メモリ領域が足りなくなったときに起こるエラーだ。プログラム中のREM文を取ったり、ブランクをツメたりしてプログラムをちぢめよう。〝?FRE〟という命令で残りのメモリ数を確かめようね。

# BLACK JACK

## ブラックジャック

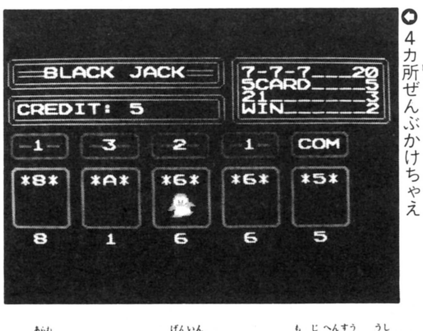
作・来夢来人



## 気分はさすらいのギャンブラー おとなのゲームを楽しんじゃおうぜ！

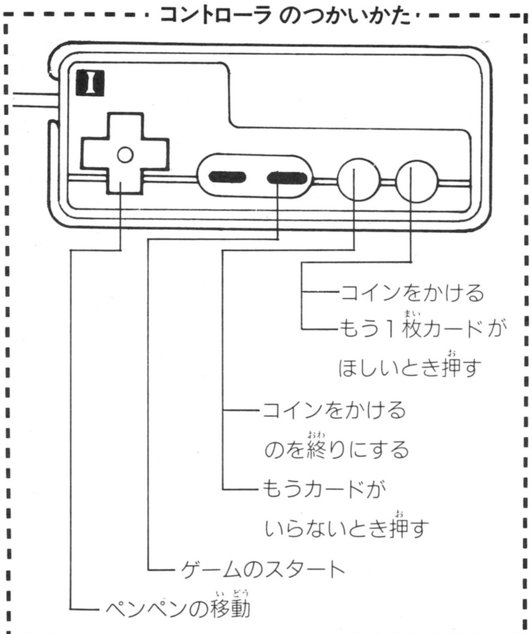
ルールは、ほかのブラックジャックと同じだよ。でも、ブラックジャックの役がないのが残念だけどね。だからだれでもできるんだ。配られたカードの合計が21をこえないように、できるだけ大きくすればいいんだ。とにかく、ゲームをやってみよう！

まず、1回目のカードが配られるから、ペンペンをコントローラⅠのスイッチでうごかして、これだというところでAボタンを押すと、コインがかけられるよ。最初、コインは10枚しかないからしんちょうにかけないとすぐなくなっちゃう。1カ所には最高で5枚までコインがかけられるよ。コインをかけ終ったらBのボタンを押してね。2枚目のカードが配られるから、もしHITするなら（もう1枚

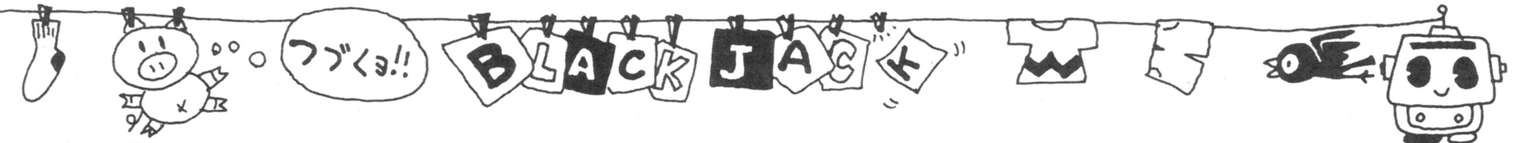


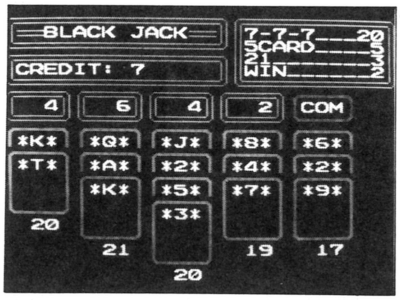

◎4カ所ぜんぶかけちゃえ

コントローラのつかいかた

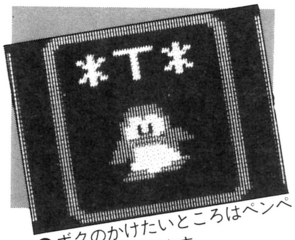



**ベーシックひと口メモ** TM ERROR 変数の型が、一致していないことを表すエラーだよ。原因としては、文字変数の後ろに$を付け忘れたりしている場合が多いので、注意して見直してくれ！




ぜんぶ勝っちゃった




ボクのかけたいところはペンペンくんでえらびます

ほしければ）Ａのボタン、STAND（もうカードはいらない）ならＢボタンを押してね。３枚目からは、同じようにやればいいんだよ。親に勝てばコインが2倍になるんだ。エースは、１としてしか計算しないから注意しよう。

つぎに役を書いておくね。

7-7-7（20倍）―１枚目、２枚目、３枚目のカードがすべて７の場合。

ファイブカード(5倍)―カードの合計が21以下でカードを5枚引いた時。

21（3倍）―カードの合計が21になったとき。

## ベーシックプログラムリスト

```
10 '
20 SPRITEON:CGSET1,2:DEFSPRI
TE0,(0,1,0,0,0)="ケコサシ":DIMA(
4,4),B(4),J(4),K(4):CR=10
30 '
40 FORI=0TO4:FORG=0TO4:A(I,G
)=0:B(I)=0:J(I)=0:K(I)=0:NEX
T:NEXT:VIEW:LOCATE8,4:PRINTC
R:F=0:FORI=0TO4:GOSUB320:NEX
T
50 X=0:H=0:SPRITE0,28,116
60 IFSTICK(0)=1ANDX<3THENX=X
+1:SPRITE0,X*40+28,116:PLAY"
T1O2C4R"
70 IFSTICK(0)=2ANDX>0THENX=X
-1:SPRITE0,X*40+28,116:PLAY"
T1O2C4R"
80 IFSTRIG(0)=8ANDCR>0ANDB(X
)<5THENH=1:CR=CR-1:B(X)=B(X)
+1:LOCATE8,4:PRINTCR;" ":LOC
ATEX*5+1,7:PRINT"-";RIGHT$(S
TR$(B(X)),1);"-":PLAY"T1O3C3
EGR"
90 IFSTRIG(0)<>4ORH=0THEN60
100 SPRITE0:F=1:FORI=0TO3:GO
SUB320:NEXT:I=0:F=2
110 IFB(I)=0THENI=I+1:F=2:IF
I=4THEN200
120 IFSTRIG(0)=4THENI=I+1:F=
2:PLAY"T1O2E5DCCE":IFI=4THEN
200
```

### カードをくばる

２０行　アニメの表示を開始、画面の設定、ペンペンを定義、配列の定義、コインの枚数を１０にする。

４０行　Ｉ，Ｇを１から４までうごかして配列のなかみを全部０にする。ＢＧグラフィックを表示して（１８、４）の座標にのこりのコインの数を表示する。Ｉを０にして（一番左がわのカード）３２０行（カード表示）に飛ばしてＩが４までくりかえす。

５０行　ペンペンを最初の位置に表示する。

### コインのBET

６０行　４方向ボタンが右に押されたとき。ペンペンがいちばん右にいなかったら、右にうごかして音楽をならす。

７０行　６０行の逆の処理。

８０行　コントローラのＡボタンが押されたとき、のこりのコインがあってＢＥＴが５以下の場合に、ＢＥＴをしたことにしてのこりのコインを１つへらす。座標（８，４）にのこりのコインの数と空白を表示する。ＢＥＴの数をカードごとに文字列で表示して音楽をならす。

９０行　コントローラのＢボタンが押されていないか、ＢＥＴをしていなかったら６０行へ飛ぶ。

### カードをもう１まいもらうか?

１００行　ペンペンを表示して、カードのＹ座標を２まいめにする。左から順ばんに３２０行（カードの表示）に飛ばし４まいをくりかえす。カードをいちばん左にして、カードのＹ座標を３まいめにする。

１１０行　ＢＥＴが０ならつぎのカードにすすむ。親のカードならば、２００行（親の手つくり）に飛ぶ。

１２０行　コントローラのＢボタンが押されたら、つぎのカードにうつる。カードを３まいめにして、音楽をならす。もし、親のカードだったら、２００行に飛ぶ。




```
130 IFSTRIG(0)=8THENGOSUB320:F=F+1
140 IFJ(I)>21THENB(I)=0:LOCATEI*5+1,7:PRINT"    ":PLAY"T1O1G5FGC7":GOTO110
150 IFA(I,0)=7ANDA(I,1)=7ANDA(I,2)=7THENE=20:GOTO190
160 IFF=5THENE=5:GOTO190
170 IFJ(I)=21THENE=3:GOTO190
180 GOTO110
190 K(I)=1:B(I)=B(I)*E:GOSUB340:I=I+1:F=2:IFI<4THEN110
200 I=4:F=1
210 GOSUB320:F=F+1:IFJ(4)<17ANDF<5THEN210
220 FORI=0TO3
230 IFK(I)=0ANDB(I)>0AND(J(I)>J(4)ORJ(4)>21)THENB(I)=B(I)*2:GOSUB340
240 IFK(I)=0ANDB(I)>0ANDJ(I)<=J(4)ANDJ(4)<22THENB(I)=0:LOCATEI*5+1,7:PRINT"    ":PLAY"T1O1G5FGC7"
250 NEXT:FORI=0TO3
260 IFB(I)>0THENCR=CR+B(I):LOCATEI*5+1,7:PRINT"    ":LOCATE8,4:PRINTCR:PLAY"T1O3C4DEFDEFGEFGA"
270 NEXT:IFCR>0THEN40
280 '
290 CLS:LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER":IFSTRIG(0)<>1THEN290
300 RUN
310 '
320 LOCATEI*5,F*2+9:PRINT"┌──┐":FORG=0TO3:LOCATEI*5,F*2+10+G:PRINT"|  |":NEXT:LOCATEI*5,F*2+14:PRINT"└──┘":D=RND(13)+1:LOCATEI*5+1,F*2+10:PRINT"*";MID$("A23456789TJQK",D,1);"*":A(I,F)=-(D<10)*D-(D>9)*10:PLAY"T1O2E5DC"
```

**カードをもう1まいもらうか(つづき)**

130行　コントローラのⒶボタンが押されたら320行に飛び、カードのまい数の変数を1つふやす。

140行　もしカードの合計が21以上なら、BET表示のところに空白を表示して、音楽をならし、110行へ飛ばせる。

150～170行　カードに役ができたらそれぞれ倍率を決めて190行に飛ばせる。

180行　110行へ飛ばせる。

190行　カードに役ができていることを記憶する。役の倍率をかけて、BETの値を計算する。340行（支払われるコインの数を表示）に飛ばせる。カードを次にうつし、カードのY座標を3まいめにする。そのカードが親のカードでなければ、110行へ飛ばす。

**親のカード**

200行　親のカードにする。カードのY座標を2まいめにする。

210行　320行のサブルーチンをおこない、カードのY座標を1つふやす。カードの値の合計が17以下で、カードが5まいより少なければ、この行をくりかえす。

**勝敗判定**

220行　250行までを4回くりかえす。

230行　カードに役がなくて、BETがかかっている場合そのカードの値の合計が親のカードの合計より大きいか、親のカードの合計が21より大きいならば、BETの値を2倍にして340行の操作をする。

240行　カードに役がなくて、BETがかかっている場合そのカードの値の合計が親のカードの合計より小さくて、親のカードの合計が21以下ならば､BETを0にし、そのBET表示のところに空白を表示して音楽をならす。

250行　220行からを4回くりかえす。270行までを4回くりかえす。

260行　もしBETがかかっていたら、コインの数にもうかったコインの数をたす。BETのところに空白を表示して、座標（8，4）にコインの数を表示して音楽を鳴らす。

270行　250行までを4回くりかえす。もしまだコインがのこっていたら、40行へ飛ばせる。

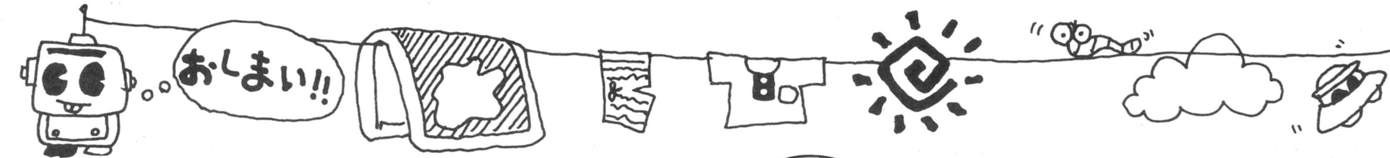
**ゲームオーバー**

290行　画面を消して、座標（9，10）に〝GAME OVER〟の表示をする。スタートボタンが押されるまでこの行をくりかえす。

300行　ゲームをはじめる。

**カードの表示**

320行　所定の位置にカードのかたちを表示する。1から13までの乱数を出す。カードのかたちのなかにカードの値を表示して、音楽を鳴らす。

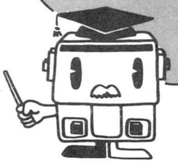



```
330 J(I)=0:FORG=0TO4:J(I)=J(
I)+A(I,G):NEXT:LOCATEI*5+1,F
*2+15:PRINTJ(I);:PLAY"T102E5
":RETURN
340 LOCATEI*5,6:PRINTCHR$(22
2);CHR$(227);CHR$(227);CHR$(
227);CHR$(223):LOCATEI*5,7:P
RINTCHR$(226);"    ";CHR$(226
)
350 LOCATEI*5,8:PRINTCHR$(22
4);CHR$(227);CHR$(227);CHR$(
227);CHR$(225):L$=STR$(B(I))
:LOCATEI*5+4-LEN(L$),7:PRINT
L$:PLAY"T102G5EDC7D5EFG7E5G"
:RETURN
```

**カードの表示(つづき)**

**330行** カードの値の合計を0にして、それぞれのカードの合計を計算する。きめられた位置にカードの値の合計を表示して、音楽をならす。

**340行** 支払われるコインのまい数を画面のきめられた位置に文字列で表示して、音楽をならす。



## 変数リスト

A( , ):カードの内容
B( ):BETの内容
J( ):その列のカードの合計
K( ):その列のカードに役ができているか?
CR:クレジットにのこっているコインの数
I:FOR-NEXT用、カードの座標
G:FOR-NEXT用
X:ヘンヘンのX座標決定用
H:BETしたか?
F:カードのY座標
E:役の倍率
D:乱数用
L$:支払われるコインの数を表示するときに使う

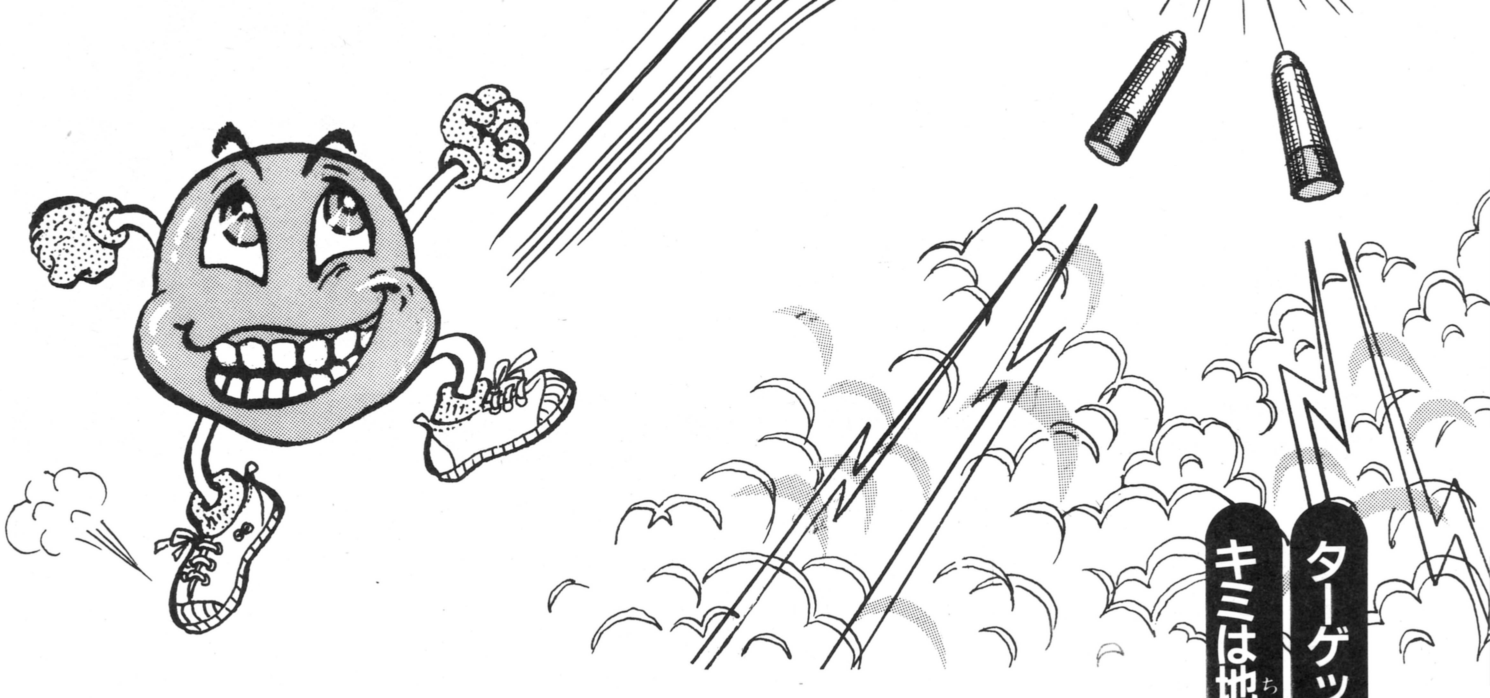
# BGグラフィックデータ

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | I62 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | I72 | I62 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | I72 |
| 1 | J22 | J32 | J32 | B | L | A | C | K | | J | A | C | K | J32 | J32 | J22 | J22 | 7 | - | 7 | - | 7 | - | - | - | 2 | 0 | J22 |
| 2 | J02 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J12 | J22 | 5 | C | A | R | D | - | - | - | - | 5 | J22 |
| 3 | I62 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | I72 | J22 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | 3 | J22 |
| 4 | J22 | C | R | E | D | I | T | : | | | | | | | | J22 | J22 | W | I | N | - | - | - | - | - | - | 2 | J22 |
| 5 | J02 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J12 | J02 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J32 | J12 |
| 6 | K72 | K52 | K52 | K52 | L02 | K72 | K52 | K52 | K52 | L02 | K72 | K52 | K52 | K52 | L02 | K72 | K52 | K52 | K52 | L02 | K72 | K52 | K52 | K52 | L02 | | | |
| 7 | K62 | | | | K62 | K62 | | | | K62 | K62 | | | | K62 | K62 | | | | K62 | K62 | C | O | M | K62 | | | |
| 8 | L12 | K52 | K52 | K52 | L22 | L12 | K52 | K52 | K52 | L22 | L12 | K52 | K52 | K52 | L22 | L12 | K52 | K52 | K52 | L22 | L12 | K52 | K52 | K52 | L22 | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**ベーシックひと口メモ** OV ERROR このエラーは、その行の変数の値がファミコンが数えられないほど大きいか小さくなってしまったときにでるエラーだよ。その行の変数の値を"?変数名"で確かめて、その変数について調べてね。

# ターゲット　ショット

作・吉岡敏明



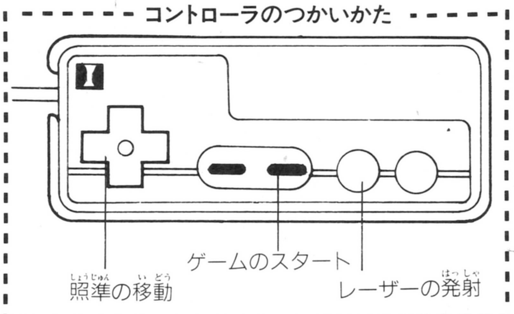
## ターゲット・スコープ　オン！
## キミは地球をニタニタから守れるか!?

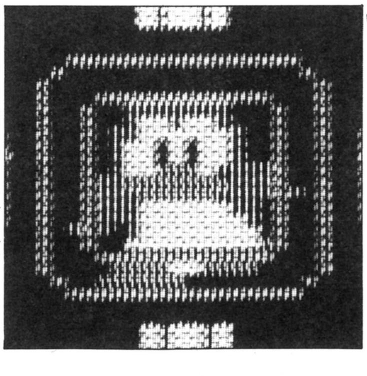
キミはスターシップのレーザー砲操縦者。うまく照準をあわせて、ニタニタをやっつけてくれ。

画面に表示されているのは、スターシップのコクピットから見た宇宙空間。キミはコントローラーⅠの十字ボタンでレーザー砲の照準を操作し、Bボタンでビーム砲を発射するんだ。もう、本当にスターシップに乗っている気分になれる。

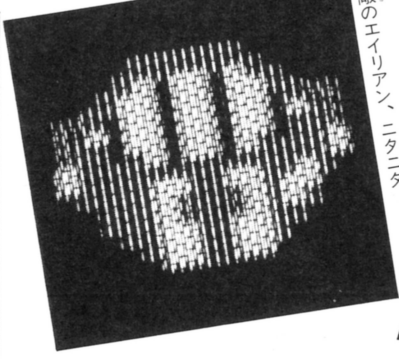
でも、敵のニタニタもけっこうカンがよくって、やっとのおもいで照準をあわせても危険を感じてすぐにワープをしてしまうんだ。スターシッ

コントローラのつかいかた

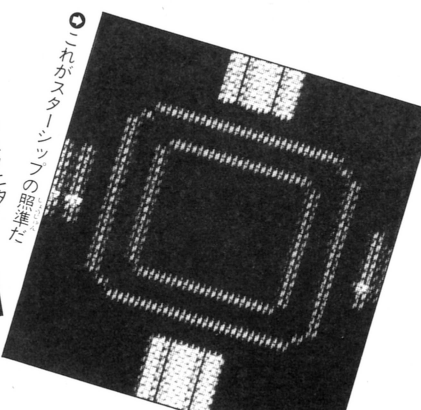


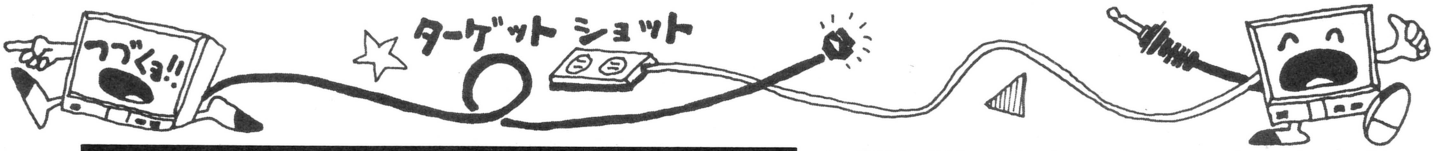
ボーナス・ポイントはペンペン

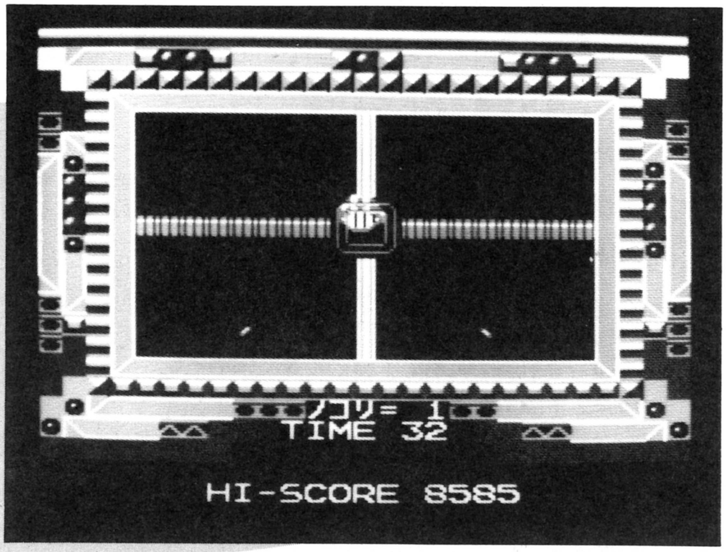


敵のエイリアン、ニタニタ



これがスターシップの照準だ



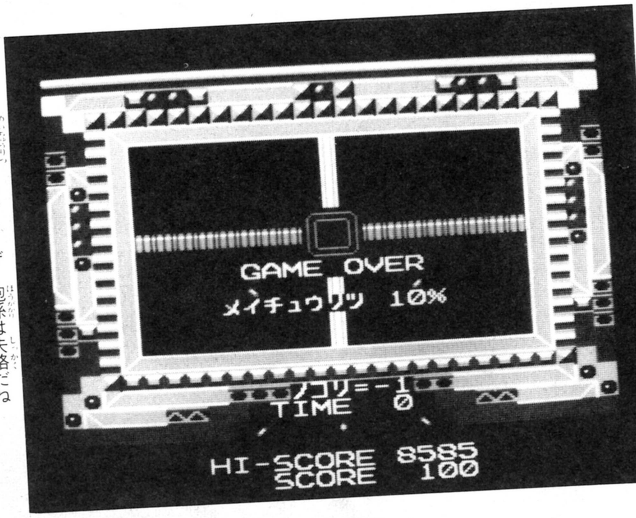

プのエネルギーはかぎられているから、タイムがなくなると、スターシップが1機へってしまう。味方のスターシップは3機しかないから、すばやく照準をあわせないと、すぐゲームオーバーになってしまうぞ。

このゲームで、高得点を出すためには、まず、照準の動きになれることだ。これはふつうのゲームとちがって、照準のうごきが自分のうごきになっているので、画面の中の敵（ニタニタ）が逆の方向にうごくように見える。

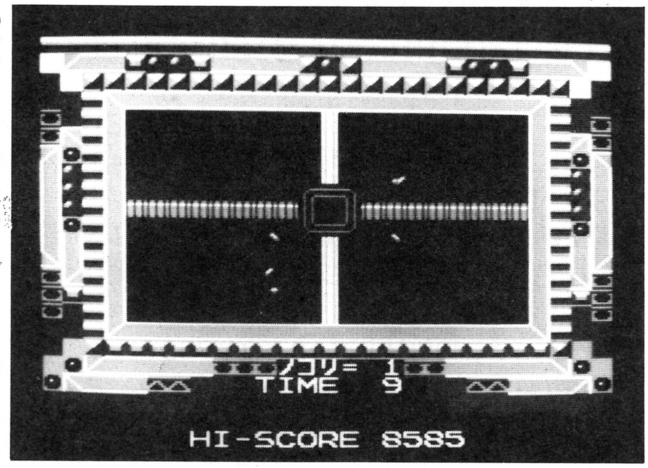
だから、照準の左側にニタニタがいたら、右方向のキーを押さないとダメなんだ。このやり方を早くおぼえないといつまでたっても高得点は出せないからね！

それから、このゲームにはボーナス点があって、ニタニタをやっつけたあとにかくれキャラ（ペンペン）が出てきたら500点もらえるぞ（ふつうは100点なんだ）。

また、F1キーを押せば、ハイスコアが0にもどるよ。リプレイしたいときは、スタートボタンを押してね。




こんな命中率じゃ、レーザー砲係は失格だね




やった！ニタニタに命中したゾ！

## ベーシックプログラムリスト

```
10 CLEAR&H77FD:CGSET1,2:CGEN
 2:SPRITEON:DEFSPRITE0,(1,1,
1,0,0)="XYZ「"
20 CLS:VIEW:LOCATE 10,19:PRI
NT "TIME":LOCATE 7,22:PRINT
"HI-SCORE";PEEK(&H77FE)*100+
PEEK(&H77FF)
30 PLAY"Y0M0V15O3T1":SC=0:G=
2:KEY 1,"POKE &77FE,0,0"+CHR
$(13):T=0:M=0
```

**初期設定**

10行　使用するメモリ領域を＆H77FDまでとする。画面を設定して、アニメの表示を開始する。スプライト0番にニタニタ1を定義する。

20行　画面をクリアし、背景を表示する。座標（10、19）に"TIME"と表示する。座標（7、22）に"HI－SCORE"と表示して、メモリの＆H77FEから数値をとりだし表示する。

30行　音楽を鳴らし、スコアーを0に、自分の残りの機数を2にする。KEY1を押すと＆H77FE～＆H77FF番地に0を書きこむように定義する。時間を0に、やっつけたニタニタの数を0にする。

40行　時間を100にして、MOVEで定義した0番～7番までのアニメ（レーザー）のうごきを停止して消す。



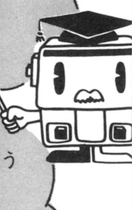
```
40 TI=100:ERA0,1,2,3,4,5,6,7
50 X=RND(137)+48:Y=RND(81)+5
6:SPRITE0,X,Y:ERA0,1,2,3
60 TI=TI-1:LOCATE 14,19:PRIN
T RIGHT$("    "+STR$(TI),3):I
F TI=0 THEN 290
70 IX=RND(5)-2:IY=RND(5)-2:I
N=STICK(0)
80 UX=IX+((IN=1)-(IN=2))*2:X
X=X+UX
90 UY=IY+((IN=4)-(IN=8))*2:Y
Y=Y+UY
100 TX=(XX<40)+(XX>192):IFTX
=0THEN X=XX
110 TY=(YY<48)+(YY>144):IFTY
=0THEN Y=YY
120 SPRITE0,X,Y
130 IF(STRIG(0)<>4)+(MOVE(1)
<>0)THEN160
140 T=T+1:DEFMOVE(0)=SPRITE(
12,2,1,28,1,3):DEF MOVE(1)=S
PRITE(12,8,1,28,1,3)
150 POSITION0,64,152:POSITIO
N1,176,152:MOVE0,1:PLAY"G1GG
GG"
160 IF(MOVE(1)<>0)+(YPOS(1)<
>96)THEN240
170 POSITION1,0,0:ERA0,1:IF(
ABS(116-X)>5)+(ABS(92-Y)>5)T
HEN240
180 SC=SC+100:SPRITE 0:FORI=
0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(12,I+
1,1,16,1,3)
190 POSITIONI,X+4,Y+4:MOVEI:
NEXT:TI=100:M=M+1:PLAY"B1AGE
DCBA"
200 IF(ABS(X-116)<3)*(ABS(Y-
92)<3)THENSC=SC+500:DEFSPRIT
E1,(1,1,1,0,0)=CHR$(104)+CHR
$(105)+CHR$(106)+CHR$(107):S
PRITE1,116,92:PLAY"C1DEFGAB"
```

### ニタニタの表示

５０行　Ｘに４８から１８４の間の乱数を、Ｙに５６から１３６の間の乱数を代入する。座標（Ｘ，Ｙ）にニタニタを表示して、ＭＯＶＥ文で定義した０番～３番までのアニメ（レーザー）のうごきを止め、消す。
６０行　時間を１だけ減らして、座標（１４、１９）に空白と時間を文字列にして右側から３文字だけ表示する。もし時間が０ならば、２９０行へ飛ぶ。

### ニタニタの移動

７０行　ＩＸ、ＩＹに乱数を代入する。これでニタニタの方向を決めている。ＩＮにコントローラの十字ボタンの信号を代入する。
８０～９０行　ニタニタのＸ座標に移動量ＵＸを加えて、つぎにニタニタがうごきたい場所のＸ座標をＸＸ、Ｙ座標ＹＹとしている。
１００行　ニタニタがつぎに動く場所のＸ座標Ｘとする。
１１０行　１００行と同じことをＹ座標に関して行う。
１２０行　ニタニタを座標（Ｘ，Ｙ）に表示する。



### レーザー発射

１３０行　コントローラⅠの[B]ボタンが押されておらず、レーザーのうごきが止まっていなかったら１６０行へ飛ばす。
１４０行　弾の数をふやし、ＭＯＶＥの０番、１番にレーザーを定義する。
１５０行　レーザーを指定の位置におき、うごかし、音楽をならす。
１６０行　レーザーのうごきが止まっておらず、そのＹ座標が９６でなければ、２４０行へ飛ばす。

### 命中したかどうか？

１７０行　レーザーの最初の座標を（１０、０）にし、レーザーを消す。ニタニタが照準内にいなければ２４０行へ飛ばす。
１８０行　スコアーをふやす。ＭＯＶＥ０～７に８方向のレーザーを定義。
１９０行　レーザーの最初の座標を決め、レーザーをうごかす。やっつけたニタニタの数を１つふやし、音楽をならす。
２００行　ニタニタが完全に照準に入っていたら、スコアーをふやす。スプライトの１にペンペンを定義し、指定の位置に表示し音をだす。

### 変数リスト

ＳＣ：スコアー
Ｇ：自分の残りの機数
Ｔ：発射した弾の数
Ｍ：やっつけたニタニタの数
ＴＩ：時間
Ｘ，Ｙ：ニタニタのＸ，Ｙ座標
ＩＮ：コントローラの十字ボタンの値
ＩＸ，ＩＹ：ニタニタのうごく方向を決めるための変数
ＵＸ，ＵＹ：ニタニタのＸ，Ｙ座標の増量
ＸＸ，ＹＹ：次にニタニタのうごきたいＸ，Ｙ座標
ＴＸ，ＴＹ：ニタニタのうごける範囲を決めるための変数
Ｉ：ＦＯＲ　ＮＥＸＴループ用
ＩＤ：ニタニタの移動距離決定用




```
210 LOCATE 10,23:PRINT "SCOR
E";RIGHT$("     "+STR$(SC),5);
220 IFMOVE(7)=-1THEN220
230 ERA0,1,2,3,4,5,6,7:SPRIT
E1:GOTO 50
240 IFRND(50)<>0THEN60
250 SPRITE0:PLAY"C1DEFG":FOR
I=0TO3:DEFMOVE(I)=SPRITE(12,
I*2+2,1,4,3)
260 POSITION I,X+4,Y+4:MOVE
I:NEXT
270 IF MOVE(3)=-1 THEN 270
280 ERA 0,1,2,3:GOTO 50
290 SPRITE 0:ID=116-X:IF ID<
0 THEN DEF MOVE(0)=SPRITE(11
,7,1,-ID/2,1,2):GOTO 310
300 DEFMOVE(0)=SPRITE(11,3,1
,ID/2,1,2)
310 POSITION0,X,Y:MOVE0:ID=1
60-Y:XX=XPOS(0)
320 IF MOVE(0)=-1 THEN 320
330 XX=XPOS(0):DEFMOVE(0)=SP
RITE(11,5,1,ID/2,1,2):POSITI
ON 0,XX,Y:MOVE 0
340 IF MOVE(0)=-1 THEN 340
350 FOR I=0TO7:DEFMOVE(I)=SP
RITE(12,I+1,1,16,1,3):POSITI
ONI,120,152:MOVEI:NEXT:PLAY"
A1CACACA"
360 G= G-1:LOCATE11,18:PRINT
"ﾉｺﾘ=";G:IFG<>-1THENPAUSE100
:GOTO40
370 IF T=0 THEN T=1
380 BEEP:LOCATE9,11:PRINT"GA
ME OVER":LOCATE8,13:PRINT"ﾒｲ
ﾁｭｳﾘﾂ";M*100/T;"%";
390 IF SC>PEEK(&H77FE)*100+P
EEK(&H77FF) THEN POKE &H77FE
,SC/100,SC MOD 100
400 IFSTRIG(0)<>1THEN400
410 RUN
```

## 命中したかどうか？（つづき）

210行　座標（10、23）に"SCORE"と表示して、空白とスコアーを文字列にして右から5文字表示する。

220行　もしMOVEの7番（方向8のレーザー）のうごきが止まっていなければ、この行をくりかえす。

230行　MOVEの0番〜7番（レーザー）とペンペンを消し、50行へ飛ぶ。

## ニタニタのワープ

240行　もし0から49の間の乱数が0ならば、60行へ飛ばす。

250行　ニタニタを消し、音楽をならす。MOVEの0番から3番にレーザー（ななめの4方向）を定義する。

260行　250行で定義したレーザーの最初の座標を決めて、それぞれの方向にうごかす。250行からのNEXT

270行　方向8のレーザーのうごきが完了していなければ、この行をくりかえす。

280行　MOVE0番〜3番（レーザー）を消して、50行へ飛ばす。

## 自分がやられたとき

290行　ニタニタを消し、IDに背景の中央とニタニタの距離のX座標を代入し、IDが負（ニタニタが右にある）ならMOVEの0番にニタニタを定義して、310行に飛ばす。

300行　MOVEの0番にニタニタを定義する。

310行　290〜300行で定義したニタニタをうごかす。IDに画面の下からニタニタのY座標を代入する。XXにニタニタのX座標を読みこむ。

320行　もしニタニタがうごいているならこの行をくりかえす。

330行　XXにニタニタのX座標を読みこみ、MOVE0番にニタニタを定義して、またうごかす。

340行　もしニタニタがうごいているならこの行をくりかえす。

350行　レーザーを8方向に定義してそれぞれの方向にうごかす。

360行　自分の残りを1つへらして、指定の位置に表示する。もし、残りが−1でなければ、100だけ40行へ飛ぶ。

370行　もし発射した弾が0ならば1にする。

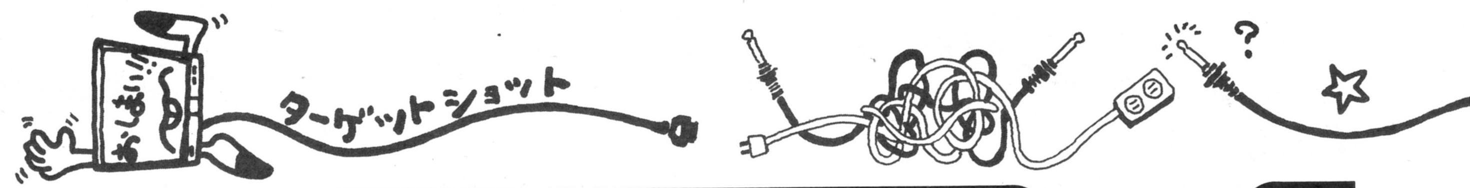
## ゲームオーバー

380行　音をならし、ゲームオーバーと命中率を表示する。

390行　もしスコアーがハイスコアーより大きければ、それをメモリの&H77FE番地に書きこむ。

400行　コントローラのスタートボタンが押されるまでこの行をくりかえす。

410行　ゲームをもう一度はじめる。




# BGグラフィックデータ

| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | F51 | |
| 1 | M51 | L51 | L61 | L61 | F11 | G71 | G71 | F11 | L61 | L61 | L61 | L61 | F01 | G71 | F01 | L61 | L61 | L61 | L61 | F11 | G71 | G71 | F11 | L61 | L61 | M01 | M51 | |
| 2 | M71 | M51 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | F01 | M51 | M71 | |
| 3 | M71 | M71 | F51 | L31 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L71 | F51 | M71 | M71 | |
| 4 | H11 | M71 | F51 | L41 | | | | | | | | | | E21 | | | | | | | | | | L41 | F51 | M71 | H11 | |
| 5 | H11 | L31 | F51 | L41 | | | | | | | | | | E21 | | | | | | | | | | L41 | F51 | L71 | H11 | |
| 6 | L71 | D41 | F51 | L41 | | | | | | | | | | E21 | | | | | | | | | | L41 | F51 | D41 | L31 | |
| 7 | L41 | G71 | F51 | L41 | | | | | | | | | | E21 | | | | | | | | | | L41 | F51 | G71 | L41 | |
| 8 | L41 | G71 | F51 | L41 | | | | | | | | | I61 | J31 | I71 | | | | | | | | | L41 | F51 | G71 | L41 | |
| 9 | L41 | G71 | F51 | L41 | A61 | A61 | A61 | A61 | A61 | A61 | A61 | A61 | J21 | | J21 | C71 | C71 | C71 | C71 | C71 | C71 | C71 | C71 | L41 | F51 | G71 | L41 | |
| 10 | L41 | D41 | F51 | L41 | | | | | | | | | J01 | J31 | J11 | | | | | | | | | L41 | F51 | D41 | L41 | |
| 11 | L41 | L41 | F51 | L41 | | | | | | | | | | E21 | | | | | | | | | | L41 | F51 | L41 | L41 | |
| 12 | M01 | L41 | F51 | L41 | | | | | | | | | | E21 | | | | | | | | | | L41 | F51 | L41 | L51 | |
| 13 | H11 | L51 | F51 | L41 | | | | | | | | | | E21 | | | | | | | | | | L41 | F51 | M01 | H11 | |
| 14 | H11 | F11 | F51 | L41 | | | | | | | | | | E21 | | | | | | | | | | L41 | F51 | F11 | H11 | |
| 15 | H11 | M71 | F51 | L41 | | | | | | | | | | E21 | | | | | | | | | | L41 | F51 | M71 | H11 | |
| 16 | M71 | M71 | F51 | L51 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | M01 | F51 | M71 | M71 | |
| 17 | M71 | M61 | F01 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F11 | F01 | M61 | M71 | |
| 18 | M61 | D41 | L51 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | H11 | H11 | H11 | H11 | H11 | H11 | H11 | H11 | H11 | H11 | H11 | L61 | L61 | L61 | L61 | L61 | M01 | D41 | M61 | |
| 19 | D41 | L31 | L61 | L61 | L61 | H01 | H01 | M71 | M71 | | | | | | | | | | M71 | M71 | H01 | H01 | L61 | L61 | L61 | L71 | D41 | |
| 20 | M71 | M71 | M71 | M71 | M71 | M71 | M71 | M71 | | | | | | | | | | | | M71 | M71 | M71 | M71 | M71 | M71 | M71 | M71 | |

## さあプログラムを打ちこもう

BGグラフィックの入力法から説明するね。

キミのファミリーベーシックの画面は今、どうなっているかな。電源を入れてからコンピュータの〝GAME BASIC〟ニシマスカ?」という問いかけに「ハイ」と答えると、写真❶のようになるはずだ。

もし、キミがBASICを使っていたら、「SYSTEM」と入力して、RETURNキーを押すといい。やっぱり写真❶のようになるはずだ。

さて、写真❶のようになったら2のキーを押そう。写真❷のようになる。これでBGグラフィックが入力できる準備がととのったわけだ。

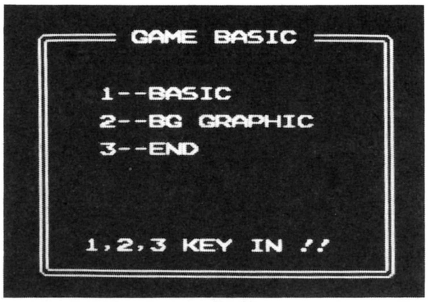
あとは「BGグラフィックデータ」を入れるだけだ。写真❷のXとYの値がBGグラフィックデータ表の場所を示している。Xがよこで、Yがたてだ。そこに表の記号の絵をドンドン打ち込んでみよう!

表の記号は、キャラクタテーブルBの絵を記号で表わしたものなんだ。「H20」とあったらH行の2列目(ハシゴ)の絵を配色0(写真のMODEの右の数字を0)で表示してやればいいんだ。全部打ち込み終ったらセーブしておこうね。

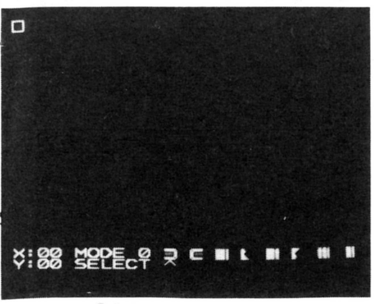
つぎは、ベーシックのプログラムの入力法だ。ESCキーを押して、つぎにSTOPキーを押せば初期画面にもどるから、1を押せばBASICになるよ。プログラムは、間違わないようにリストどおりに入力しよう。

プログラムは、行番号(プログラムの初めの数字)を入力してから入れようね。

打ち込んだらRUNする前に必ずセーブしよう。



❶



❷

ファミリーコンピュータ™ ファミリーベーシック™

# ゲームポシェット①

# 大好評発売中

全国の本屋さん、おもちゃ屋さんで会える

ファミリーベーシック（V2）用のゲームが
なんとなんと24本！
お買い得の定価1980円




マンガとカセットですぐに遊べるワンセット！
オモシロゲーム集だよ！

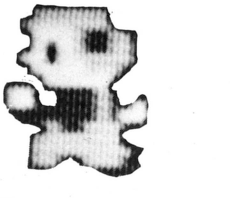



●「ゲームポシェット①」は、お近くの書店、がん具店でお求めください。なお、なかなか手に入りにくい方は、通信販売もご利用になれます。●通信販売の場合は定価（1980円）＋郵送手数料(300円)の計2280円を同封のうえ、「ゲームポシェット①希望」と明記して、現金書留で次の住所までお送りください。

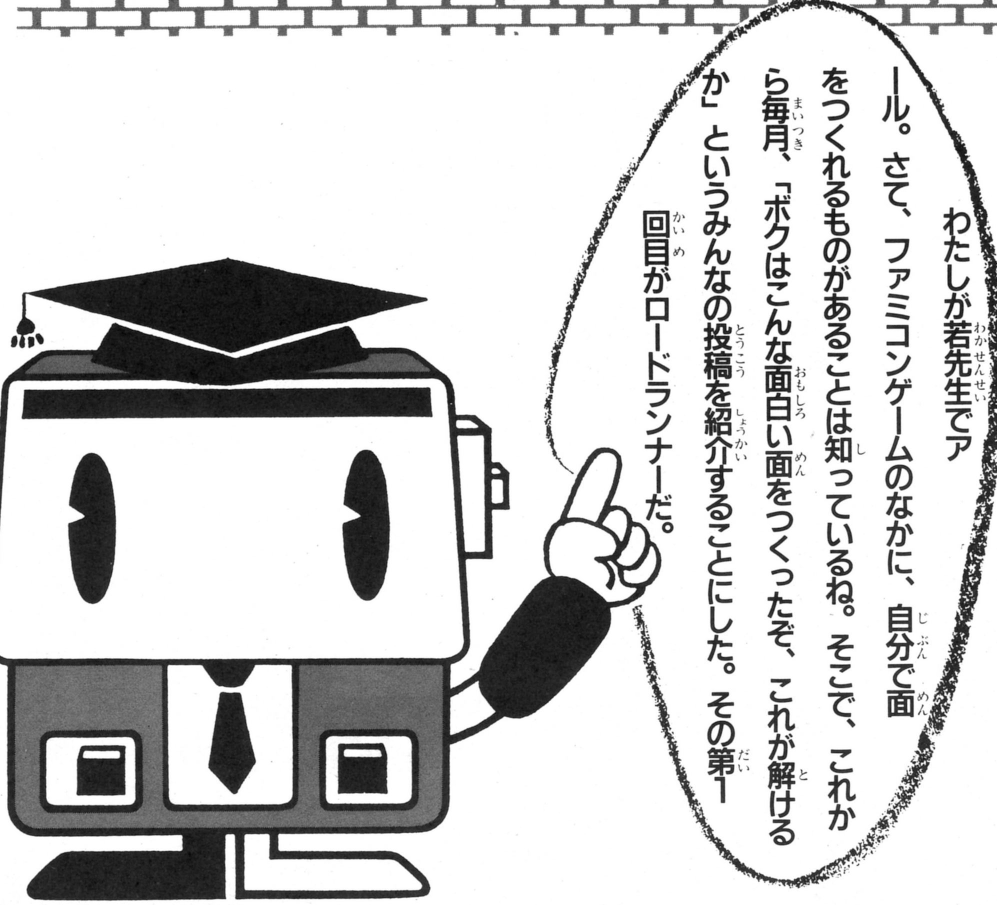
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第1日比谷ビル ㈱徳間コミュニケーションズ ビデオ部ゲームポシェット 通販係



●ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックは任天堂の商標です

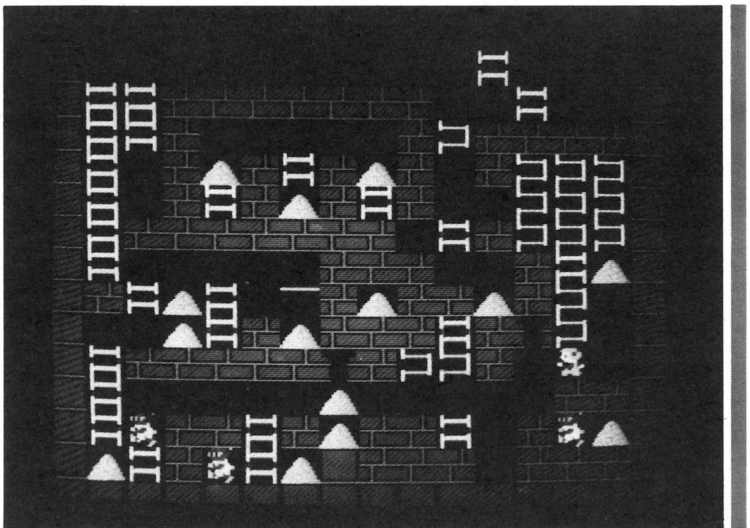


# 若先生の自作面コンテスト
# これが解けるか? ロードランナーの巻




## 障害物つきのマラソンだ

●作・ドラエモン



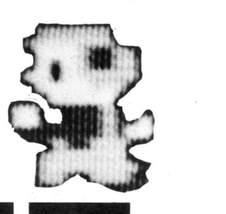
とにかく、よく走らされる面だね。まさに障害物つきマラソンっていう感じだ。しかし、ただ走るだけじゃあ、ロードランナーにはならないからね。

この面では、頭ごしがいちばんやっかいだ。頭ごしテクニックの練習面だとかんがえれば、この面は最高じゃないかな。この面がクリアできるようになれば、キミはもう頭ごしのタイミングを完全につかんだといえるよ。

この面でいちばんむずかしいのが、最初のところだ。問題はタイミングのとり方だから、ここだけはやり方を説明しておこう。

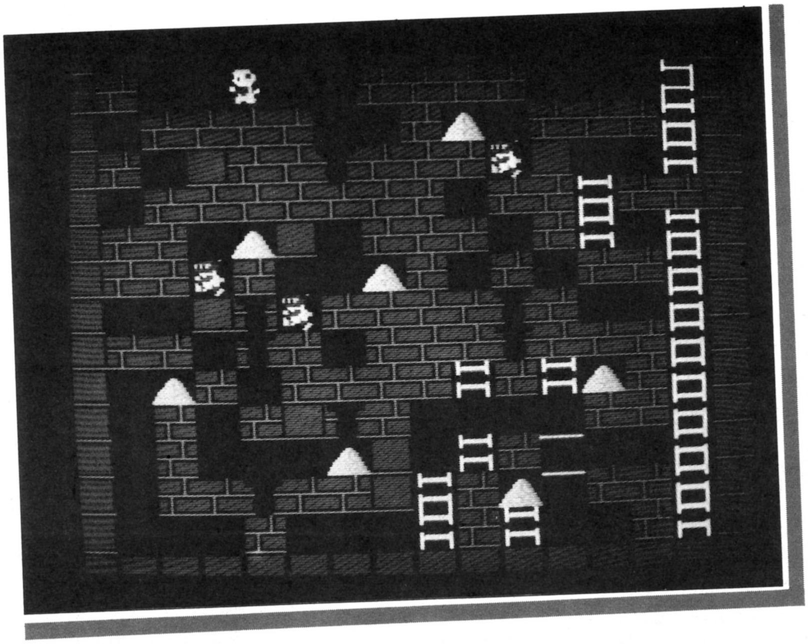
まず、ロボットの上にのる。つぎに左側をこわしてロボットの上をあるくんだけど、少しあるいて止めれば、ロボットはかってに落ちていくよ。あせって、はやく左へ行こうとしないことだ。あとは、左の中段で、また頭ごしがあるということを教えておくね。

この2つの障害物をクリアできれば、そんなにむずかしくないから、がんばってやってみてくれ。



# 1回で解けたら キミは異常だ

●作・青木文康



1回でこの面が解けたら、キミは異常だね。ロードランナーのやりすぎじゃあないのかな。

それくらいの熱心さで勉強すれば、学校の成績も、もっとよくなるのにね。

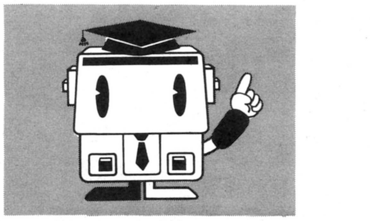
ゲームの天才でアール先生も、この面には苦労した。しかし、ゴールドの数もそんなに多いわけじゃないから、スタートするまえにじっくりかんがえれば、解けないわけじゃないよ。

この面がおもしろいのは、ゲームをやりはじめたら、考えているヒマがないところかな。

この面を解くヒントをおしえれば、番兵はうごかないから、上にのったり、落としあなに落としたりして、番兵をうまく利用することだ。それに、途中で頭ごしするところもあるけど、タイミングさえうまくあえば、それほど困難ではないとおもうよ。

とにかくあせって走りまわらないことだ。

何度もいうけど、この面をクリアするコツは、どのように解くかを、はじめにじっくり考えてから行動をおこすことだ。



# ちょっとヘマすりゃ “死”がまっている

●作・BE-BOP

この面を解いていて、おもわず、地下室に追いつめられた主人公が、苦労して脱出する、といった映画の場面をおもいだしてしまったよ。その点でなかなかおもしろかった。

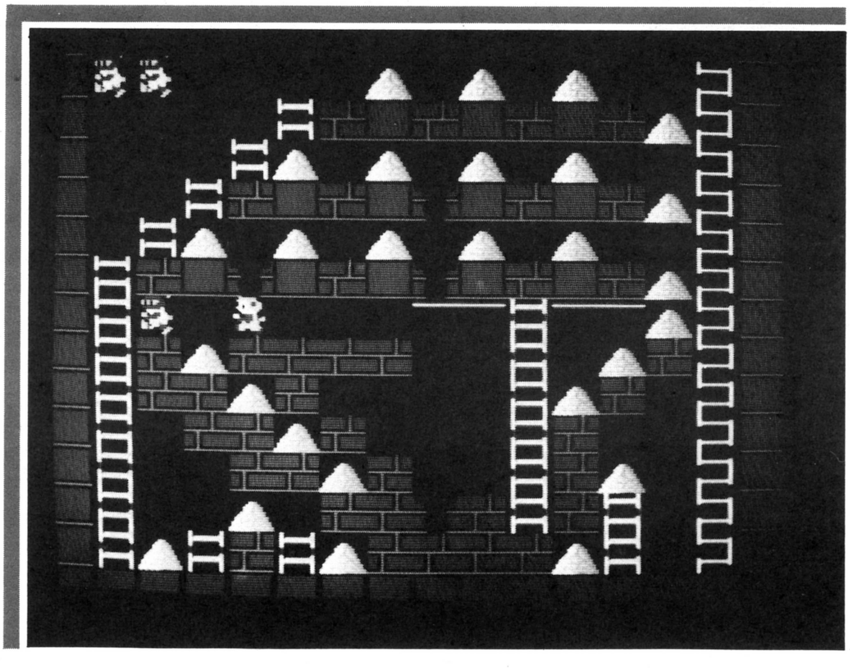
画面がすっきりしているから簡単かというと、そうでもない。けっこうインケンなむずかしさがあるんだね。しかし、全体として、この面は、ロードランナー初級者から中級者用といったところかな。プロを自認するキミには少々ものたりないかもしれないね。

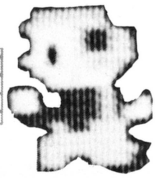
この面は、落としあなの場所がよく考えられているので、なめてかかると、何度も走りまわらなければならなくなるよ。

この面でいちばんむずかしいのは、スタート直後の行きかただ。ここをうまくクリアすれば、あとは、そんなにむずかしくないとおもうよ。

もうひとつヒントをおしえると、敵をあなに落としてかわすことより、うまく利用することをかんがえると、うまくクリアできるとおもうよ。

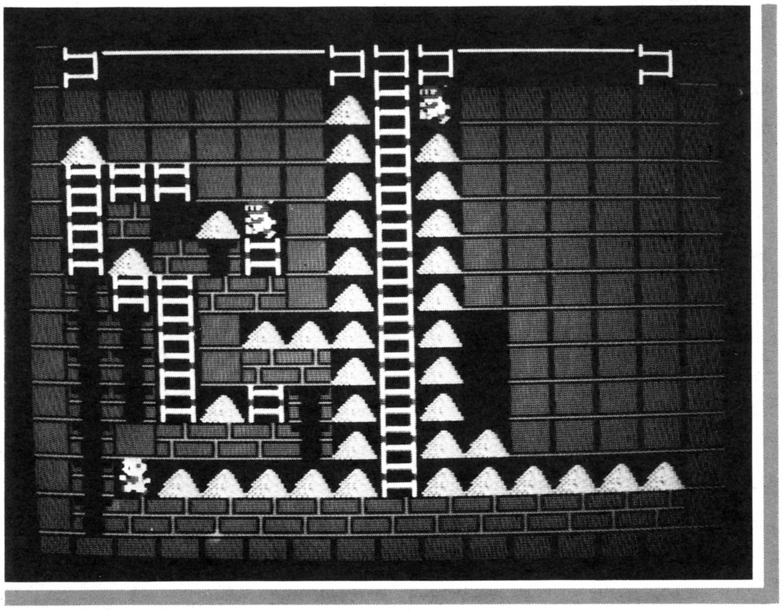
終わりかたもいろいろあるので、それもよくかんがえてみてくれ。





# パラシュート感覚であそべるよ

●作・石川貴大



この面は、いつもインケンな面ばかり解いているキミも、たまにはこんな面をやってみるのもおもしろいんじゃないか、と考えて選んだんだ。

ハシゴのてっぺんからまっさかさまに落ちながら、つぎつぎとゴールドを取っていく感じ、パラシュート感覚っていうのかな、とにかく最高におもしろかった。

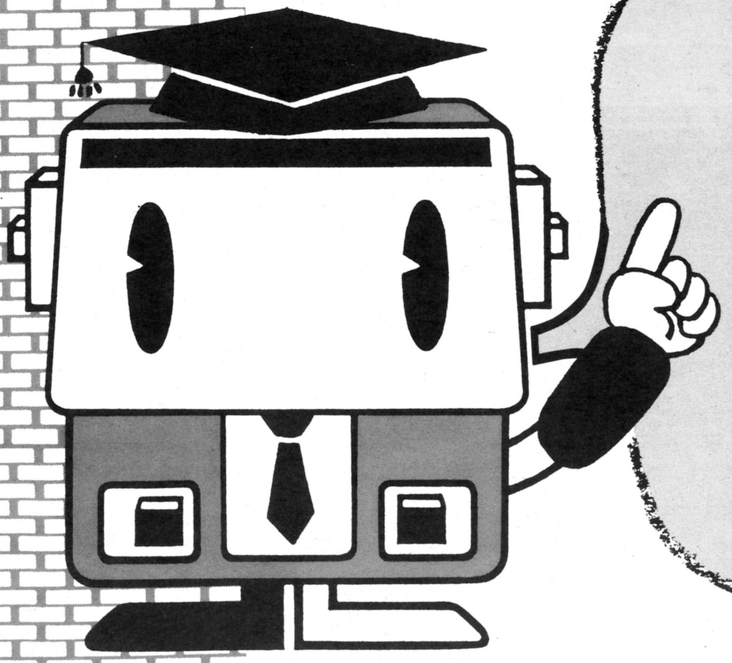
おもしろいと書くとかんたんそうにみえるけど、そんなことはない。頭ごしのテクニックを使わないと解けないところもけっこうあって、クリアするのはそうかんたんじゃないんだよね。

とくにタイミングがとりにくいのが、左側のハシゴと落としあなのあるところなんだ。うまく敵の頭にのりながら、ブロックをこわさなければならないから、タイミングのとりかたがメチャクチャむずかしいんだよ。

しかし、タイミングのとりかたは、何度もやれば絶対にうまくできるようになるはずだ。

この面で、とくにおもしろいのは、ゴールドがいっぺんにとれるところだ。

先生は、キミたちが、はやくこのタイミングのとりかたになれてゴールドをとるソウカイ感を味わってほしいとおもっておるのでア〜〜〜〜ル。ゴホン！



## 自作面大募集

これで、今月の自作面の紹介はおわる。なかなかみんなよかったよ。

ところで、自作面のつくれるファミコンゲームはほかにもあるね。そこで、これはボクの自信作だとおもうものを編集部まで送ってほしい。優秀な作品は本誌で紹介するよ。

送り方だけど、ハガキに図を書いてもいいけど、できればテープにセーブして送ってほしいんだ。

キミの住所・氏名・年齢・学年・電話番号を書いて、次のところに送ってね。

送り先　東京都千代田区神田錦町3-22 小笠原ビル4F
ファミリーコンピュータマガジン編集部
自作面コンテスト係

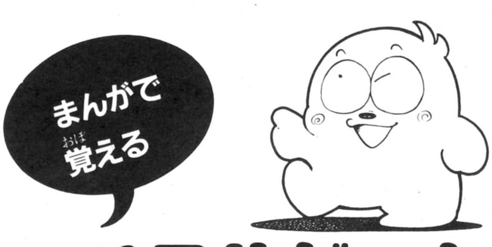
……待っているぞ！

# まんがで覚える
# パズルゲーム面クリア術

フラッピー/ちゃっくんぽっぷ/ドアドア

まんが・こばやし将





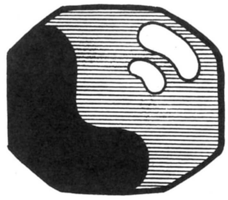
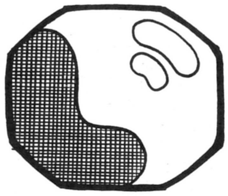
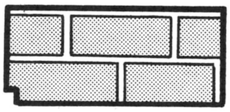

# パズルゲーム面クリア術

## FLAPPY

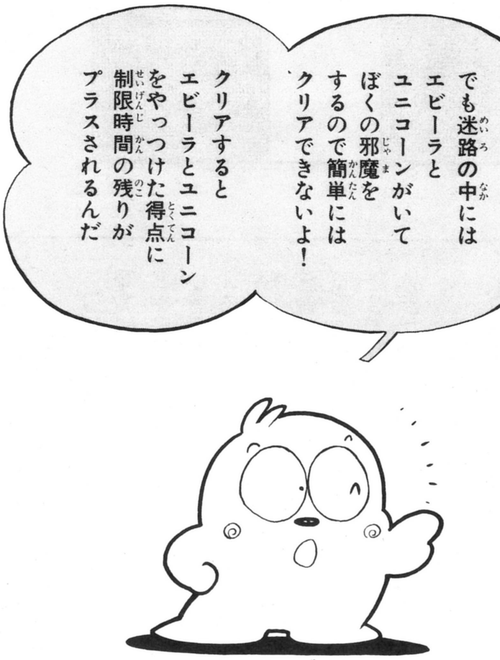
**フラッピー**
発売中

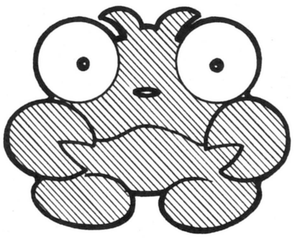
**dB-SOFT**
5500円

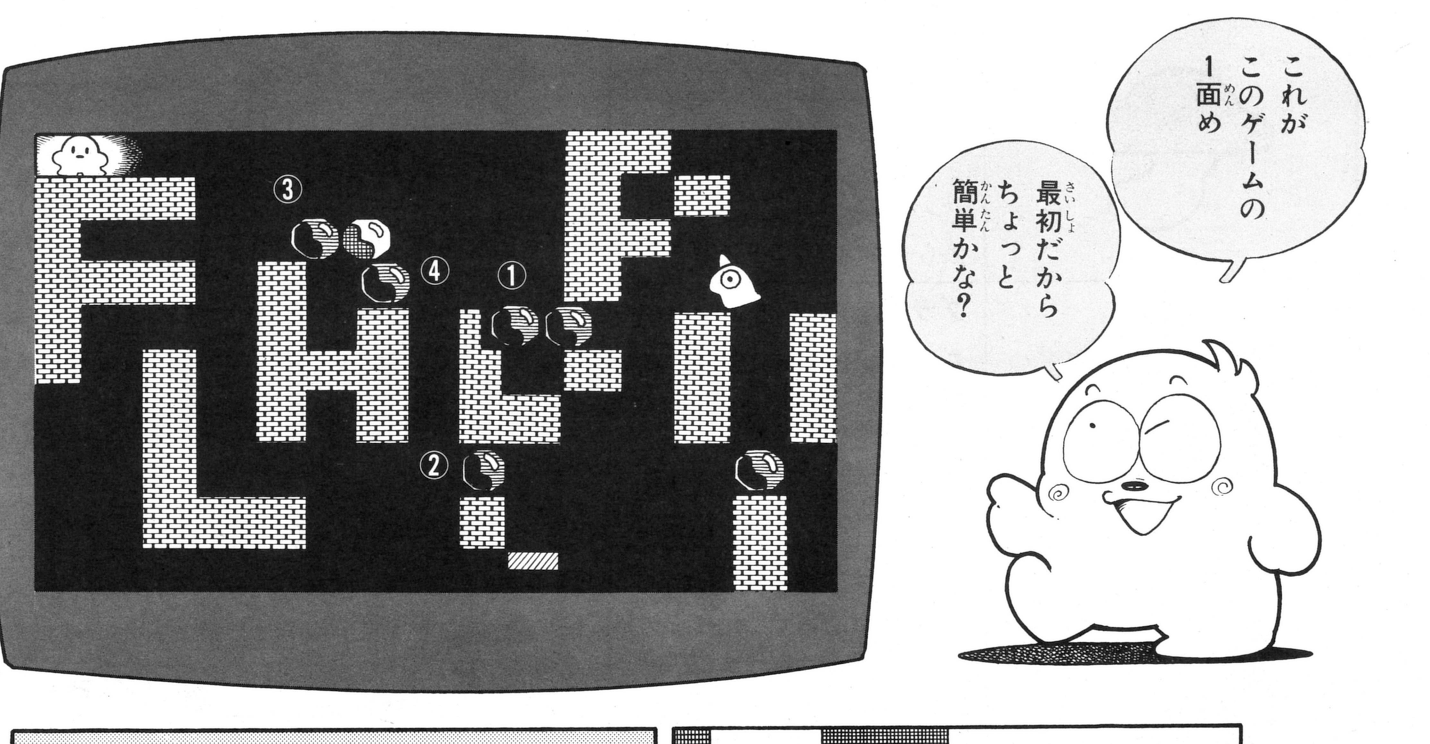


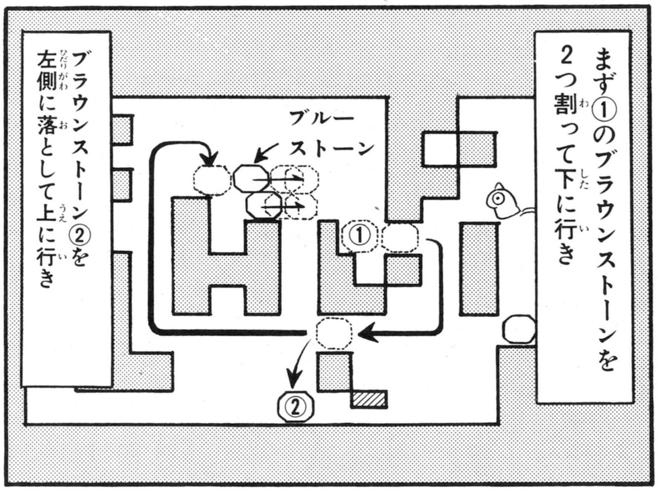
| | |
|---|---|
|  | **誘導キノコ**<br>ところどころに<br>はえていて　ひろって<br>エビーラやユニコーンに<br>ぶつけるとしばらく<br>眠らせることができまる。 |
|  | **ブラウンストーン**<br>エビーラやユニコーンを<br>押しつぶしたり<br>ブルーストーンが運ぶ<br>道を作ったりする |
|  | **ブルーストーン**<br>ブルーエリアめざして<br>フラッピーがころがして<br>いく<br>フラッピーの大切なもの<br>だ。 |
|  | **ブルーエリア**<br>ブルーストーンをここ<br>まで運べばゴール |

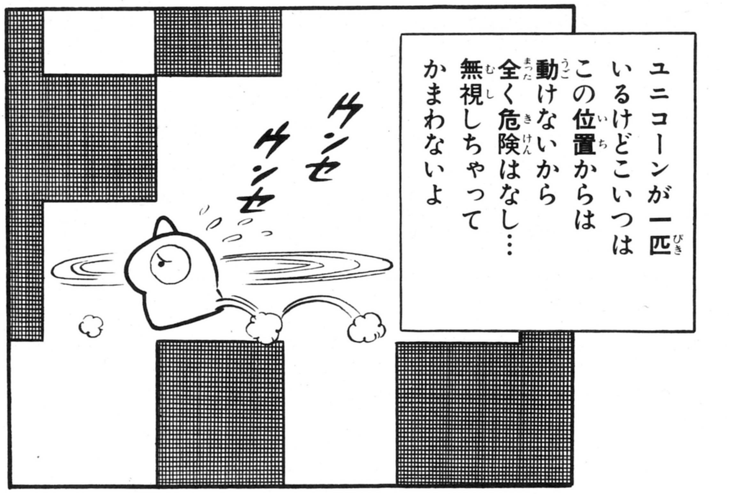



| | |
|---|---|
| **エビーラ**<br>あちこち迷路中を<br>動きまわる。猛毒を<br>持ちフラッピーが<br>さされると死んで<br>しまう。200点<br>(眠っている時にやっつ<br>けると100点) |  |
| **ユニコーン**<br>ピョンピョンと<br>右と左にだけ<br>とびはねる<br>エビーラ同様強い<br>毒を持っている<br>100点<br>(眠っている時に<br>やっつけると50点) |  |

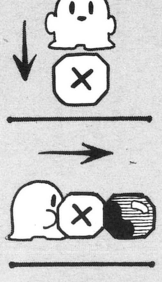


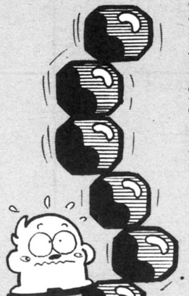




## ワンポイント・アドバイス

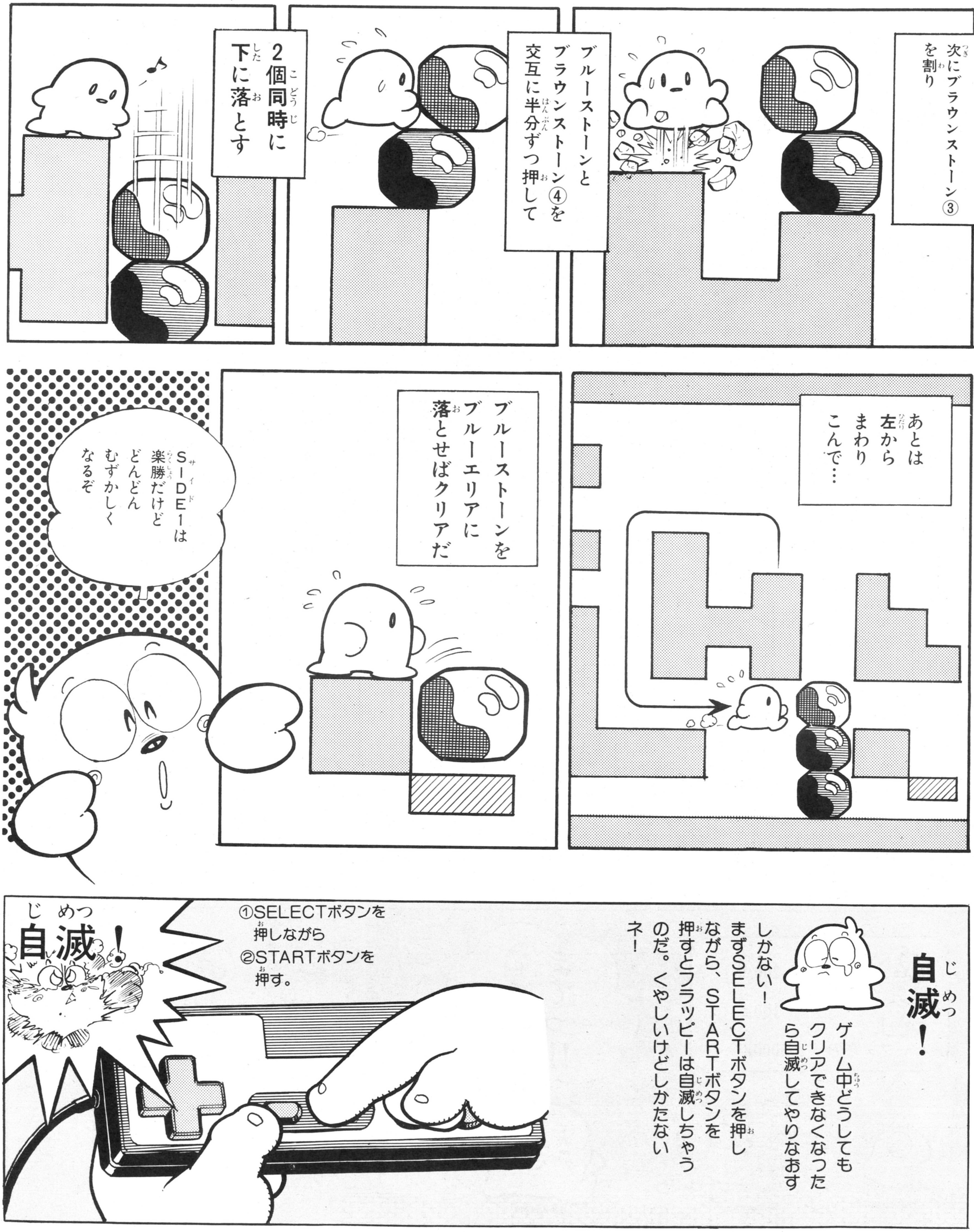
①ブラウンストーンを上からつついたり、2コ以上並んでいるときに押したりすると割れてしまう。また向う側にユニコーンやエビーラがいるときに押しても割れてしまうので注意しよう。ブラウンストーンを1コムダにしただけでクリアできなくなる面もあるからね。

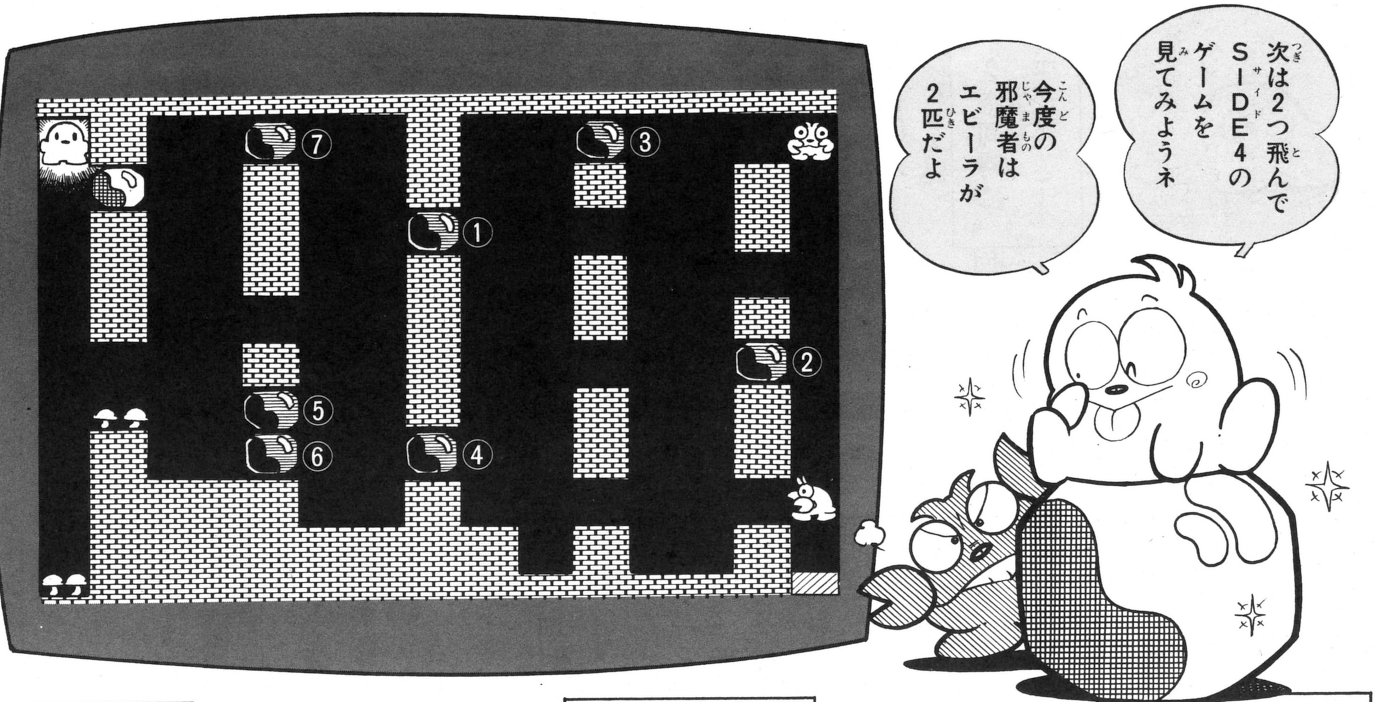


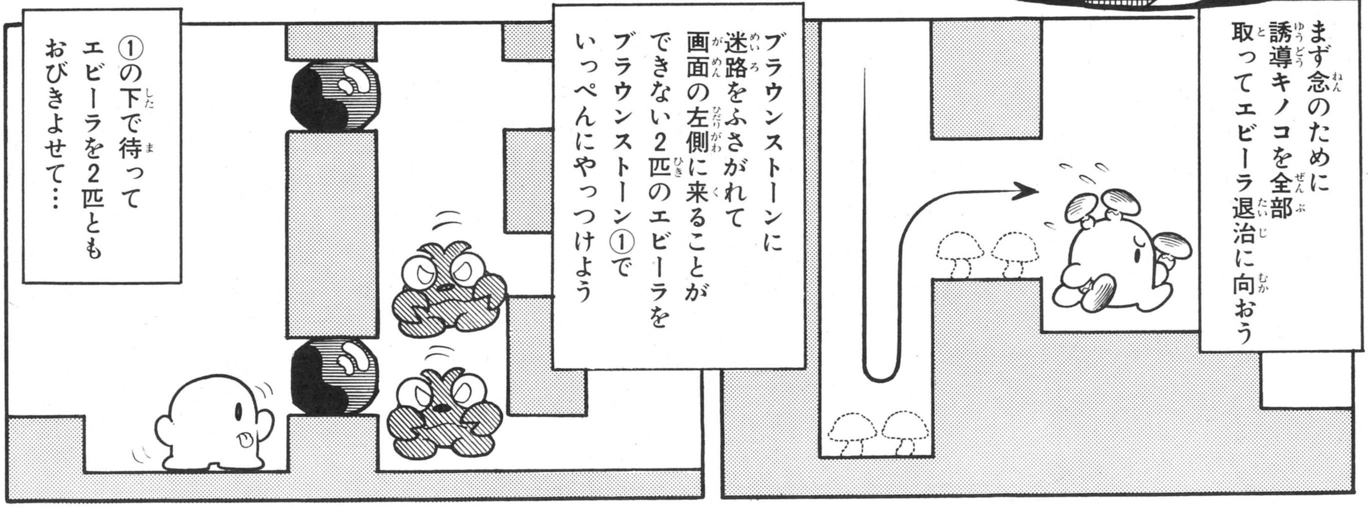
②ストーンは半分のつかっているだけでも落ちないんだ。だから図のような重ね方もできるぞ このテクニックが重要になる面もたくさんあるぞ。



③ゲーム中スタートボタンを押すとポーズ機能が働くのでその間じっくりと作戦を練ることも可能だ。このとき、制限時間のカウントも止まるので、これを使わない手はないぞ！ 作戦が決まったら、もう一度ボタンを押してゲーム再開だ！


次にブラウンストーン③を割り
ブルーストーンとブラウンストーン④を交互に半分ずつ押して
2個同時に下に落とす
あとは左からまわりこんで…
ブルーストーンをブルーエリアに落とせばクリアだ
SIDE1は楽勝だけどどんどんむずかしくなるぞ
自滅！
ゲーム中どうしてもクリアできなくなったら自滅してやりなおすしかない！まずSELECTボタンを押しながら、STARTボタンを押すとフラッピーは自滅しちゃうのだ。くやしいけどしかたないネ！
自滅！
①SELECTボタンを押しながら
②STARTボタンを押す。

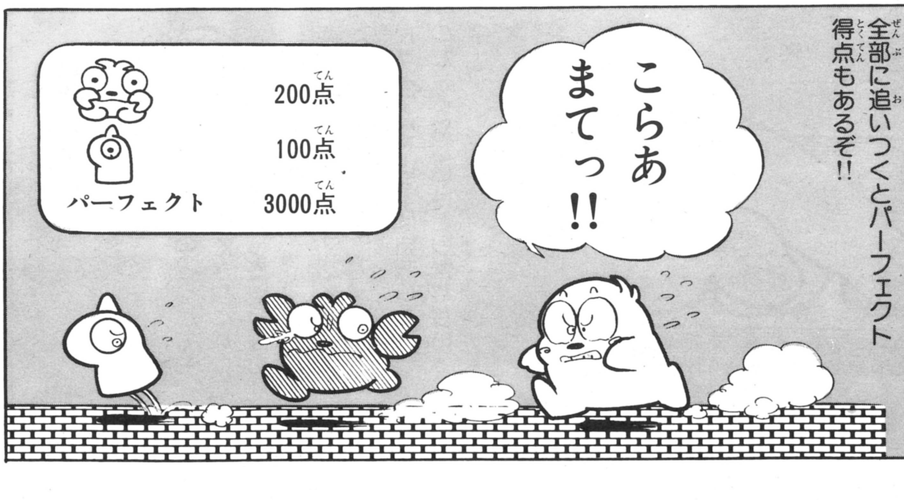


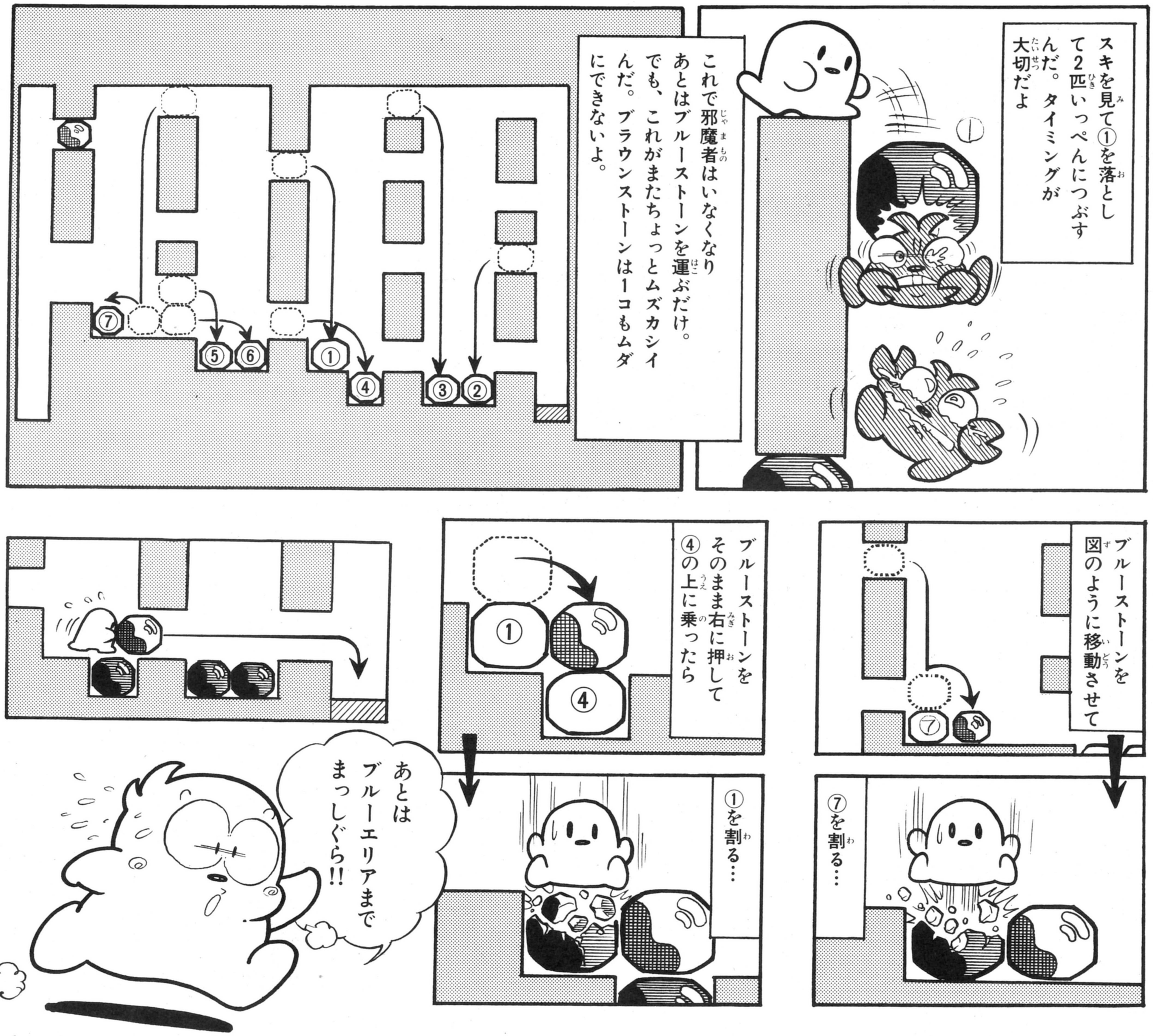




## ボーナス・ステージ

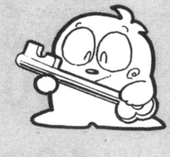
このゲームは200画面もあってさらに5面ごとにボーナスステージが40面もあるんだ。

ボーナスステージでは今度はフラッピーがユニコーンとエビーラを逆に追いかける番だ。追いつくと得点になり全部に追いつくとパーフェクト得点もあるぞ!!

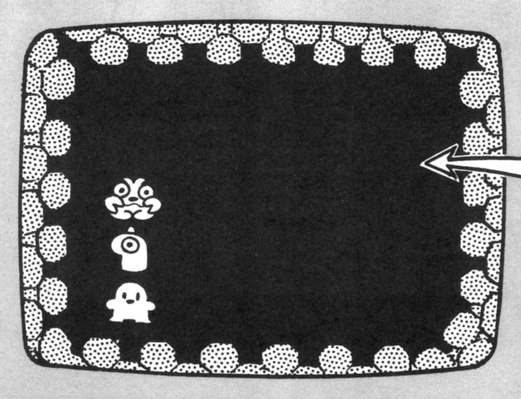




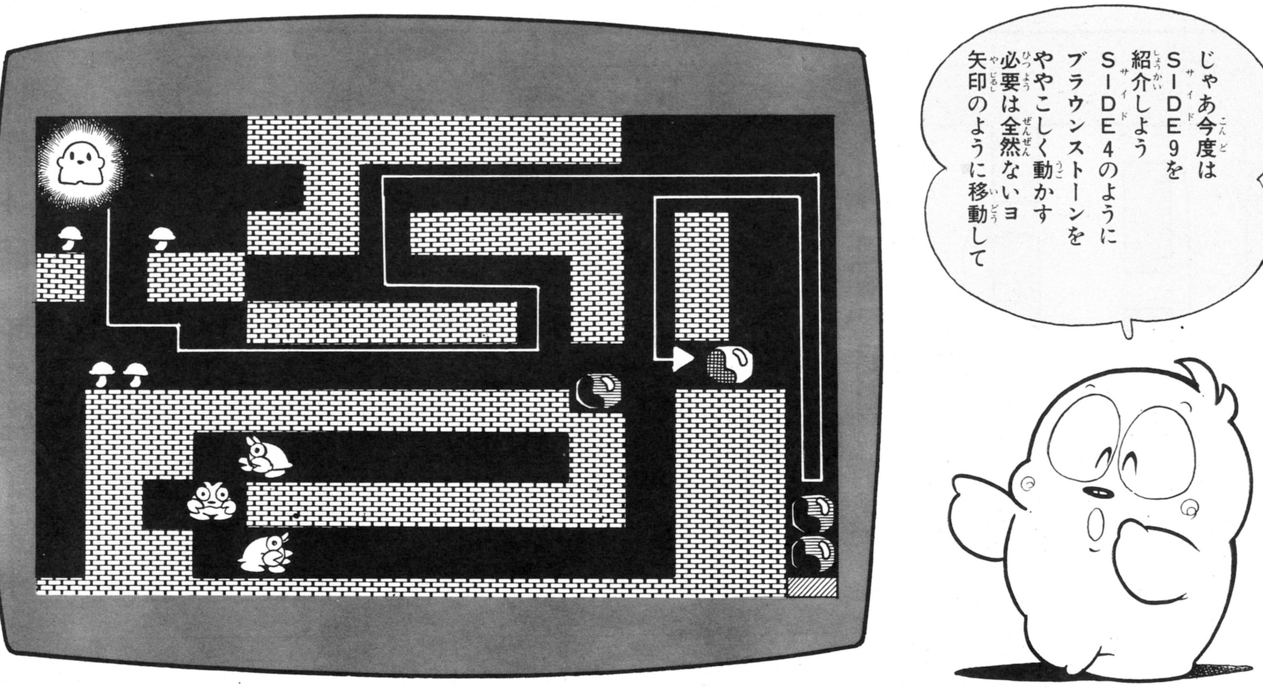

## キーワード

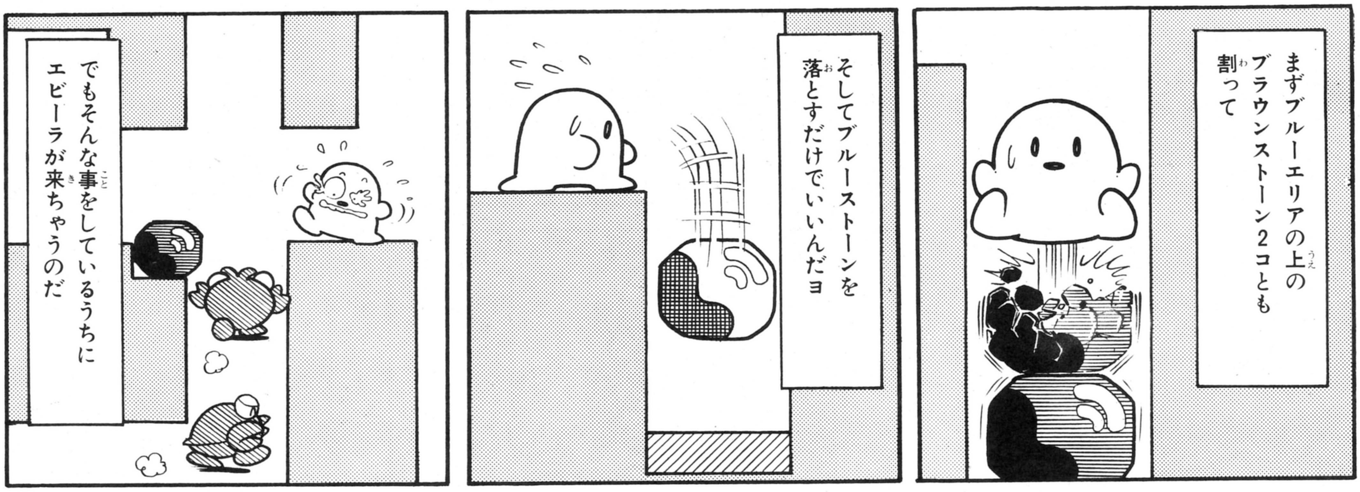


5面、10面、15面と5面ごとのボーナスステージが終わるとスコアが表示されるとともにアルファベット5文字のキーワードが表示されるんだ。これをメモしておいて、あとでまたゲームを始めるときそのキーワードを入れると画面を選ぶことができるぞ。たとえば10面クリアしてそのキーワードをSELECT画面で入れると6〜10面の中から好きな画面を選んでゲームを始めることができるのだ。



ここにキーワードが表示されるよ



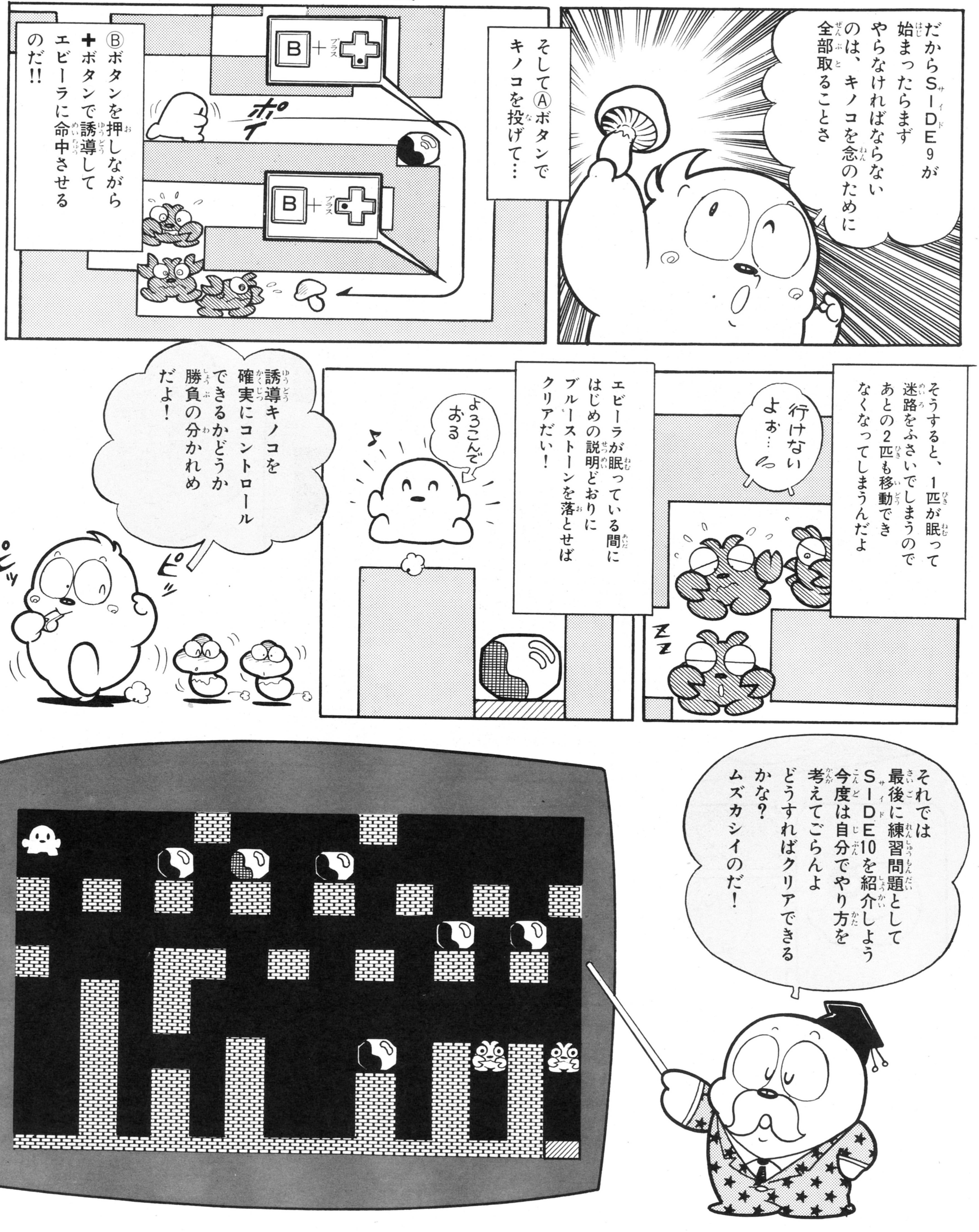

## オリジナル認定証




フラッピーを50面までクリアした初級者、100面までクリアした中級者、150面までクリアした上級者、200面までクリアしたプロ級者のそれぞれにデービーソフトがオリジナル認定証を発行してくれるよ。取扱説明書の応募券にキーワードを記入し、返信用の200円切手を同封して、デービーソフトまで送ればOKだ！君も認定書にチャレンジしよう！

### 認定証ランク表

| | |
|---|---|
| 50 | ユニコーン賞 |
| 100 | エビーラ賞 |
| 150 | フラッピー賞 |
| 200 | ブルースター賞 |

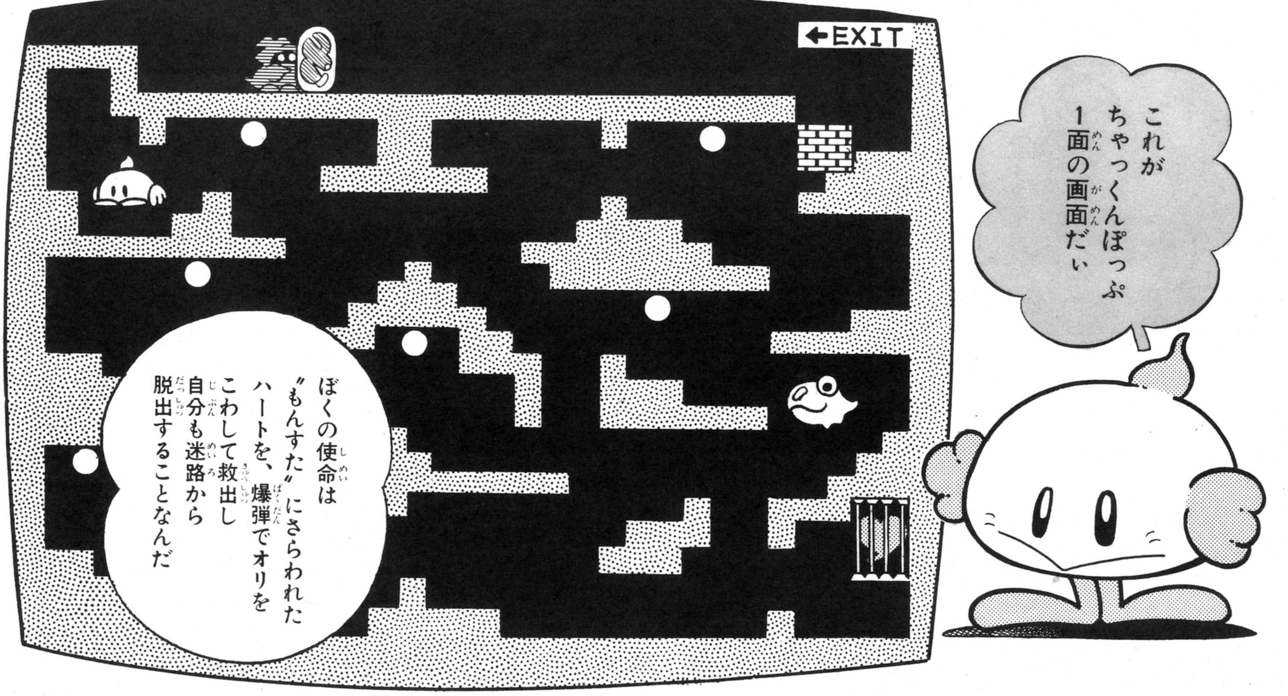

だからS-DE9が始まったらまずやらなければならないのは、キノコを念のために全部取ることさ
そしてⒶボタンでキノコを投げて…
ポイ
B＋プラス
B＋プラス
Ⓑボタンを押しながら✚ボタンで誘導してエビーラに命中させるのだ!!
そうすると、1匹が眠ってしまうので迷路をふさいでしまうのであとの2匹も移動できなくなってしまうんだよ
行けないよぉ…
ZZ
エビーラが眠っている間にはじめの説明どおりにブルーストーンを落とせばクリアだい!
よろこんでおる
誘導キノコを確実にコントロールできるかどうか勝負の分かれめだよ!
ピッ
ピ
それでは最後に練習問題としてS-DE10を紹介しよう今度は自分でやり方を考えてごらんよどうすればクリアできるかな?ムズカシイのだ!

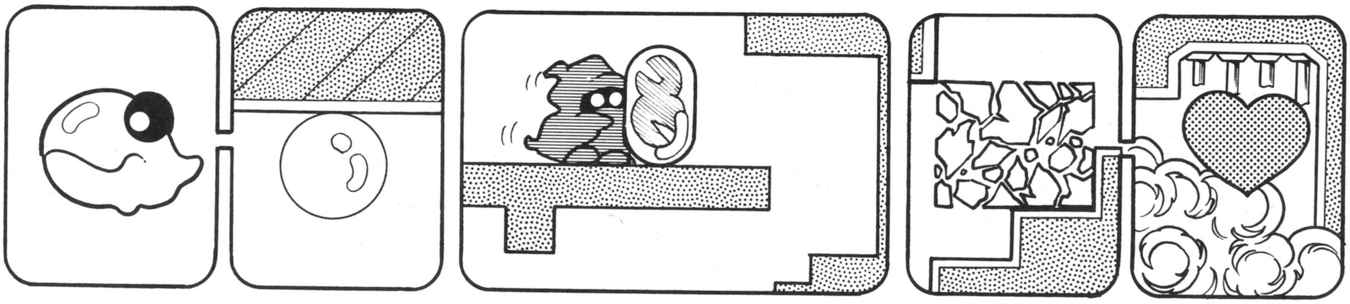
まんがで覚える

# パズルゲーム面クリア術

## ちゃっくんぽっぷ

発売中
タイトー
4500円

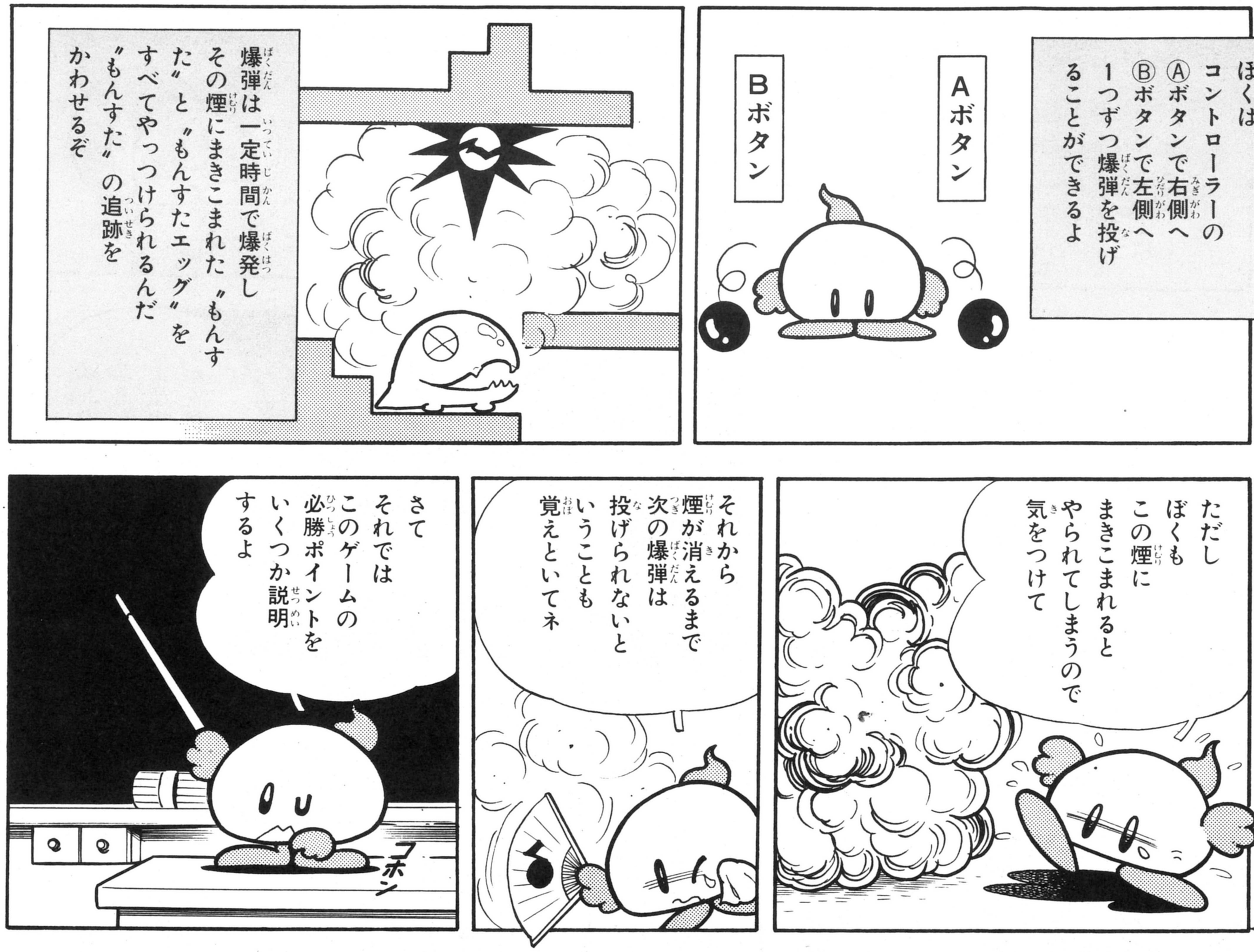


ハートはちゃっくんに救出されると迷路の出口をふさいでいるブロックをこわしてくれる
ただしその面にあるハートのオリはすべて破壊しなければならないぞ

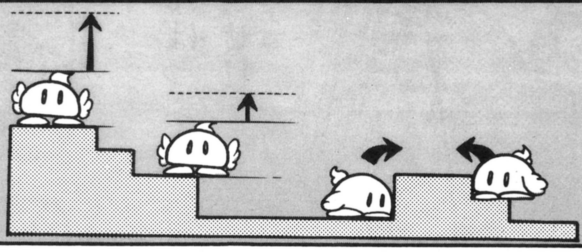
まいたはカプセルを少しずつ運んできてハートがせっかく開けてくれた迷路の出口をふさいでしまう
つまりこれが制限時間というわけさ

天井からぶらさがっている〝もんすたエッグ〟がふ化すると〝もんすた〟になる
もんすたには追いかけてくるやつと逃げるやつの２種類いるんだ



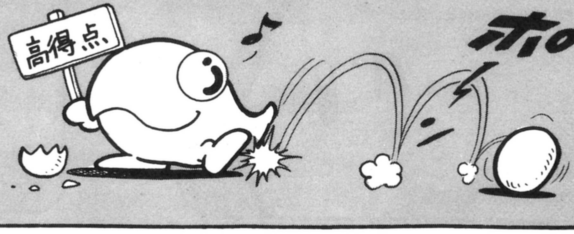

## その1　ちゃっくんのコントロールをしっかりマスターしよう!!

ちゃっくんのコントロールは以外とむずかしい。ジャンプを駆使して床や天井を思いのままに移動できればよいのだが、そうできるように何度も練習をして、コツを覚えるのが一番だ。



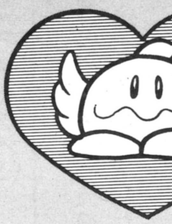
## その2　〝もんすた〟は、なるべくふ化してからやっつけよう!

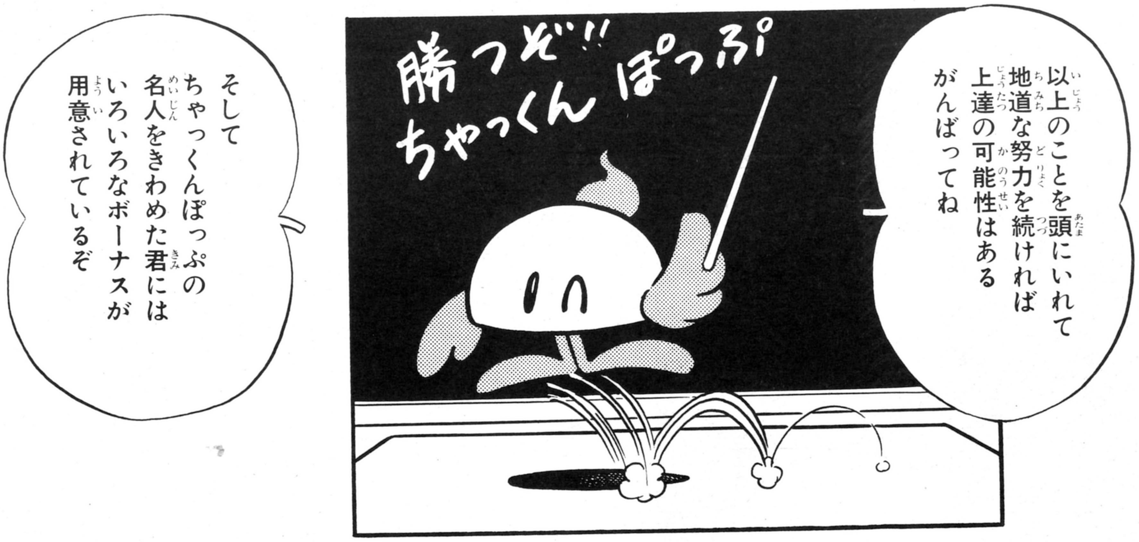
爆弾で〝もんすたエッグ〟をやっつけることができるのはすでに説明したが、実はふ化してからやっつけた方が得点が高いのだ。ハイスコアをねらうなら、できるだけふ化してから〝もんすた〟を爆弾でやっつけよう。



## その3　ハートマークをねらえ、スーパーちゃっくんだ

〝もんすた〟を爆弾でやっつけたときにハートマークが出現することがある。これを取れば無敵のスーパーちゃっくんに変身するのだ。ハートマークがいつ出るかはわからないが、これが出たら、必ず取って、パワーアップしよう。〝もんすた〟なんか恐くないぞ!!









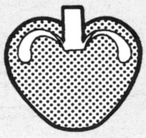
**得点が2万点をこえると**



→ ちゃっくんが1匹追加される。このあとは、10万点ごとに1匹ずつ追加されていくのだ

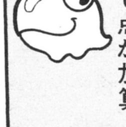
2匹以上の〝もんすた〟を1個の爆弾でやっつけると、

→ ボーナスフルーツ出現 取るとボーナス得点が加算される



〝もんすたエッグ〟をすべて〝もんすた〟にして1匹残らずやっつけて脱出すると、

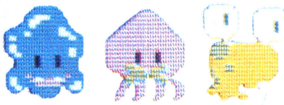
→ なんと5000点が加算!



もんすたを1匹もやっつけずにオリだけ破壊して脱出すると、

→ これはビックリ、2万点のボーナス。さらにちゃっくんが1匹追加されちゃうのだ。

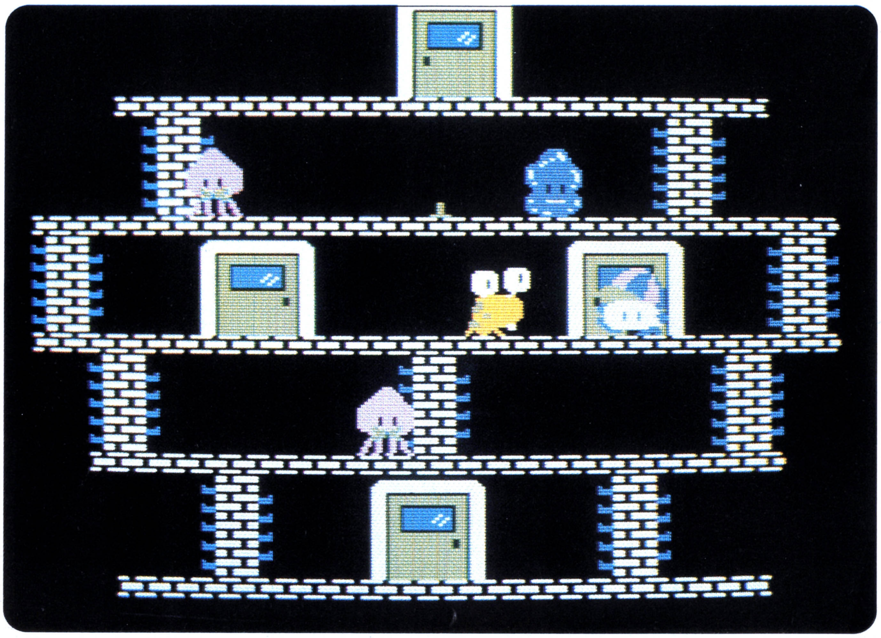
まんがで覚える



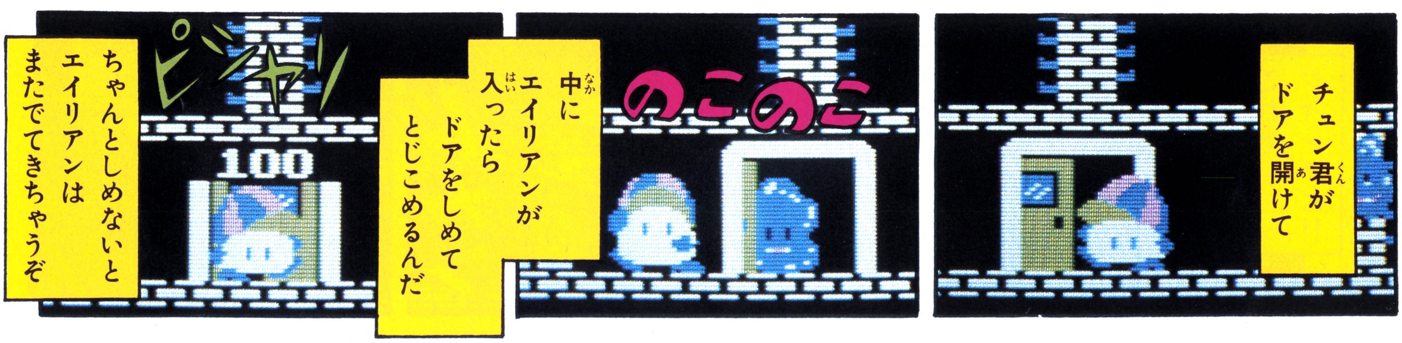
# パズルゲーム面クリア術

# DooR DooR ドアドア

7月末発売予定
エニックス
4900円

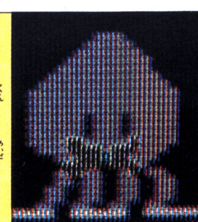




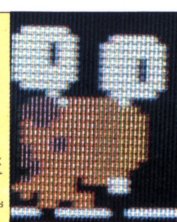

## こんなキャラクタが出てくるぞ!

### インベクン



チュン君との間にハシゴがあると昇っちゃう

### ナメゴン



ひたすらチュン君を追いかけてくるぞ!

### アメちゃん

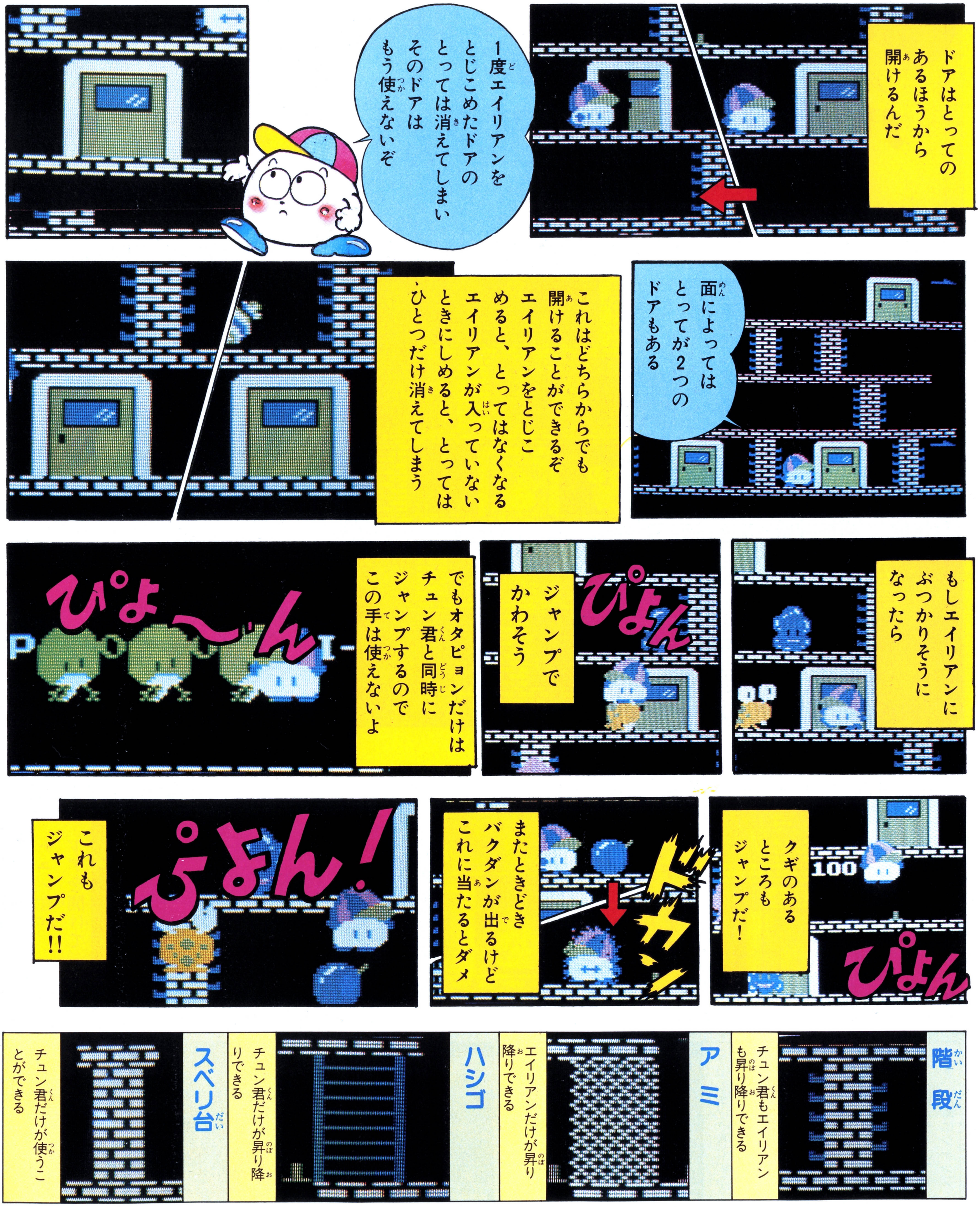


チュン君との間にハシゴがあると降りちゃう

### オタピョン



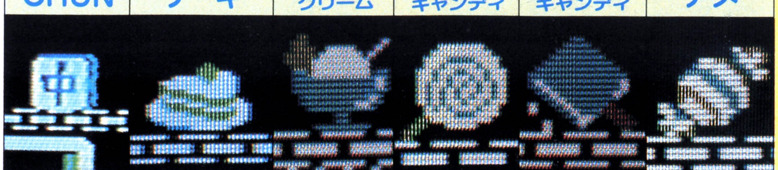
チュン君がジャンプすると、同時にジャンプ


ドアはとってのあるほうから開けるんだ
1度エイリアンをとじこめたドアのとっては消えてしまいそのドアはもう使えないぞ
面によってはとってが2つのドアもある
これはどちらからでも開けることができるぞ　エイリアンをとじこめると、とってはなくなる　エイリアンが入っていないときにしめると、とってはひとつだけ消えてしまう
もしエイリアンにぶつかりそうになったら
ジャンプでかわそう
ぴょん
でもオタピョンだけはチュン君と同時にジャンプするのでこの手は使えないよ
ぴょ〜ん
クギのあるところもジャンプだ!
ぴょん
またときどきバクダンが出るけどこれに当たるとダメ
ドカン!
ぷよん!
これもジャンプだ!!
階段
チュン君もエイリアンも昇り降りできる
アミ
エイリアンだけが昇り降りできる
ハシゴ
チュン君だけが昇り降りできる
スベリ台
チュン君だけが使うことができる




## ボーナス

ゲーム中に、アメやアイスキャンディなどのキャラクタが出現することがあるのだ。チュン君がこれを取ればボーナス得点！ どのボーナスが出現するかは、前のステージをクリアしたときに閉じこめたエイリアンの数と関係があるんだ。たとえば、最後に1匹閉じこめてクリアすれば、次のステージのボーナスはアメ。2匹ならアイスキャンディだ。



| CHUN | ケーキ | アイスクリーム | ペロペロキャンディ | アイスキャンディ | アメ |
|---|---|---|---|---|---|
| 10000点 | 5000点 | 3000点 | 1000点 | 500点 | 100点 |

# わっ
# 出た!! ジョイスティック

**ファミコンゲームでなんとか高得点を出したいとおもっているキミに、うれしいニュースだよ。ゲームセンターやパソコンゲームで使われているジョイスティックが、ファミコンでも使えるようになったのだ……。**




ファミリーキング（I型3980円、II型3800円、発売中）

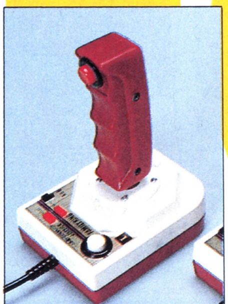
# FAMILYKING

## 宇宙船のパイロットになったみたい

テレビの前に座れば、そこは宇宙船のコクピット。そんな感覚で使えるのがスペタル産業から出たファミリーキングだ。

このジョイスティックの特長は、レバーの先についているボタンが、スイッチひとつでAボタンにもBボタンにも切りかえられることだ。「ゼビウス」(ナムコ)で、右手でザッパーを連射し、左手でブラスターを発射するというような使い方をすれば便利だね。

レバーについているボタンの角度が変えられるのもいい。ひとさし指がつかれたら、ボタンを上に切りかえて、おや指をつかうなんてこともできるんだ。



前についているボタンを……



もちあげて上にひっぱると



ホラ！このとおり



# 惑星に突如出現した宇宙基地をおもわせるドーム状のすごい奴

8月の中ごろに発売されるあたらしいジョイスティックが、ハル研究所からでるJOY BALLだ。名前のとおりにぎるところがボールのかたちをしている。

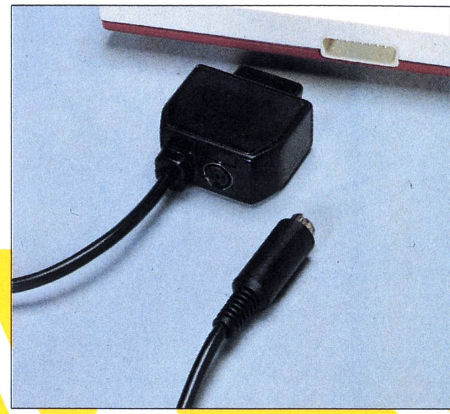
このジョイスティックの最大の特長は、自動連射装置がついていることだ。Aボタンを押しつづけているおくだけで、内部の電子回路が1秒間に15回も押してくれるのだ。

でも、これで「ハイパーオリンピック」をやったら、どういうことになるのかな。

ジョイボール（3980円、8月中旬発売予定）

いま出ているゲームのうちつぎのゲームはどのジョイスティックも使えないから注意。ピンボール・ゴルフ・四人打麻雀(任天堂)、ナッツ&ミルク・ロードランナー・チャンピオンシップロードランナー・バンゲリングベイ（ハドソン）。そのほかけっきょく南極大冒険（コナミ）の一部。

でもこれから出るゲームでは全部使えることになっているので、心配はいらないぞ。



ASCII STICK

## キミの部屋はゲームセンター

ファミコンファンのなかでゲームセンターに行ったことのある人は多いとおもうけど、そのゲームセンターのレバーとおなじ感覚で使えるのが、このアスキースティックだ。左の手でレバーをにぎって方向を操作し、右の手でボタンを押す。カチッ、カチッとレバーが入る感覚は気持ちがいい。す早い方向転換や細かいうごきにも、敏感に反応してくれる。

右手で操作する丸いボタンも大きくてがんじょうだ。どんなに興奮してたたいてもビクともしない。手の角度にあわせてななめになっているのもおもしろいね。ねだんは少々たかいけど、それだけの価値はあるとおもうよ。



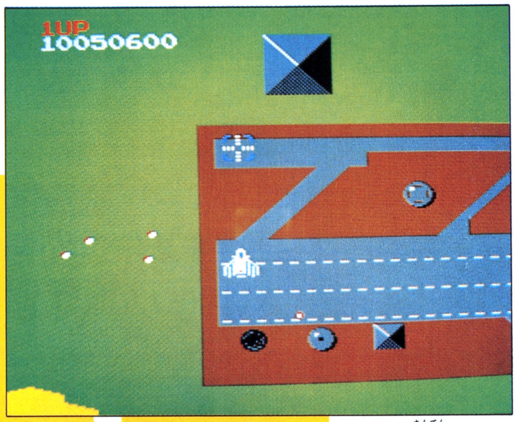

アスキースティック（8800円、発売中）

# やっ出た!!ジョイスティック

# ゼビウスで1000万点(まんてん)




ゼビウスに挑戦




やった!1000万点



初心者でも高得点




新しいカセットでも使える

## ジョイスティックでゲームに挑戦

それでは、じっさいにジョイスティックを使ってみることにした。

ジョイスティックでゲームに挑戦してくれたのは、東京理科大の一年生で、ファミコンの同人誌を出している毛利公信クンだ。毛利クンは、ファミコン版ゼビウス(ナムコ)ではじめて1000万点を出したことで有名だ。

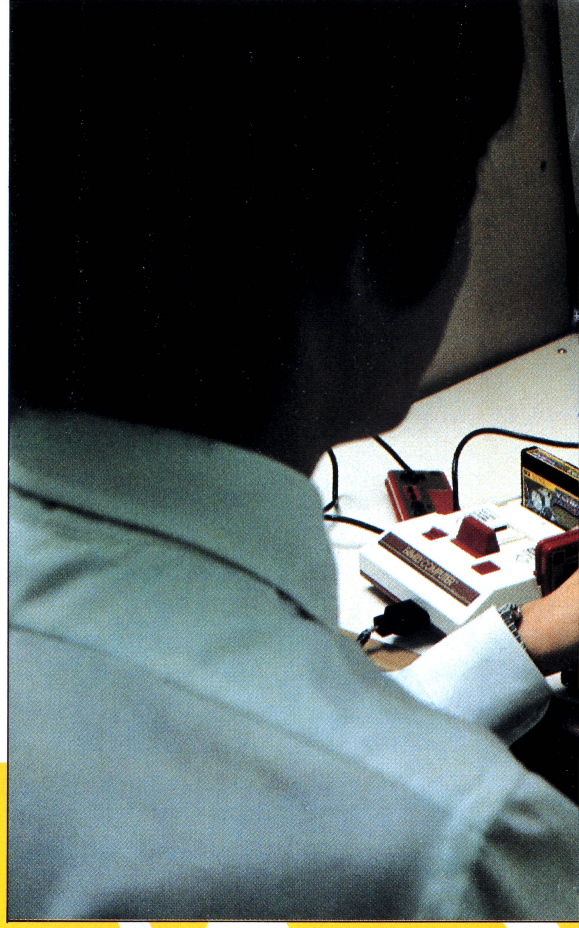
毛利クンがテストしてみてくれたのは、ファミリーキング(スピタル産業)とアスキースティック。

テストは半日がかりで、まずゼビウスからはじまった。はじめは緊張していた毛利クンだが、ゲームがすすむにつれて落ち着きをとりもどした。

## スターフォースが10倍たのしめる

ベストセラーのゲームカセット、ロードランナーをだしているハドソンからも、ジョイスティックが発売された。残念ながらロードランナーには使えないが、新しくでるスーパーアクションゲーム、スターフォースにつかえば最高だ。宇宙戦士(スターフォース)になった気分で、"スタービーム"を撃って撃って撃ちまくれ!





## シューティングゲームに使えば最高

過去に何度か1000万点を出している毛利クンのアタマの中には、ゼビウスの全マップがすっかり入っているらしい。画面の上に何が出てくるかわかっているから、まちぶせ攻撃だ。

1エリアから2エリアと、順調に得点を上げていく。はじめ、なれないファミコン版ジョイスティックの感覚に、とまどっていたようだった毛利クンは、3エリアをすぎるころから、すっかり本調子になった。ときどきポーズをかけ、ジョイスティックをとりかえたり、ファミコンについているコントローラーを操作したりしながらテストしていく。8エリアで、20万点をこえたところでジョイスティックの使用感を話してもらった。

「ジョイスティックでゲームをしてまず感じたのは、これで、ゼビウス1000万点を達成する人が多くなるのではないか、ということだ。アスキースティックは、まったくゲームセンター感覚と同じでとくにソルバルウをななめにうごかすのがとてもスムーズだ。ファミリーキングのレバーに付いているボタンでザッパーを発射するそう快さは、やみつきになりそうだ。ゼビウスのようなシューティングゲームは、ジョイスティックが最高!!」



ゲーム技術師、毛利クン

## 高得点をねらっているキミたちに

ゼビウスをひとまず終えて、今度は、これまでに出ているゲームカセットで、ジョイスティックの使えるもの全部にチャレンジしてもらった。

テストを終わった毛利クンの感想は、「ファミコンで高得点をあげたい人にはぜひ使ってほしい」ということだった。

なかでも、シューティングゲームやモータースポーツもの（エキサイトバイクやF-1レースのような）には、プレイヤーの力がフルに出せるという。ただ、考えながらうごきまわるパズルゲームなどは、ジョイスティックだとスムーズにうごきすぎて、使うためにはすこし技術が必要だとのことだ。

とにかく、ぜひ使ってみる価値はあると思うよ。

## ただ、ひたすら、たたきまくるだけだ

はたしてこれがジョイスティックといえるかどうかしらないが、まあ、いいんじゃない。ハイパーオリンピックにだけしか使えない、コナミから出された「ハイパーショット」だ。ハイパーオリンピックを買うと付いてくるんだよ。これだけ買おうたって売ってはくれないよ。

ハイパーオリンピックは、ゲーム好きのキミなら知っているね。ただ、ボタンをたたきまくるゲームだ。そのため、ボタンを、どんなに強くたたいてもこわれないように、目玉のように大きくしている。ムシャクシャしたとき、このハイパーショットを、たたいてたたいて、たたきまくると、スカッとするよ。



ハイパーショット（ハイパーオリンピックのカセットといっしょで6500円）



ハイパーオリンピックだ

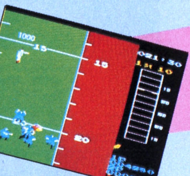
# アンケートに答えて、トクしちゃおう！

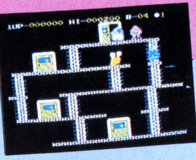
## ファミリーコンピュータMagazine 創刊記念

# おもいっきりでっかく100本カセットプレゼント!!

**締め切りは8月5日(消印有効)**
**発表は10月発売の11月号です。**


①ジッピーレース(アイレム)3名様


②テンヤードファイト(アイレム)3名様


③ドアドア(エニックス)3名様


④イー・アル・カンフー(コナミ)3名様


⑥けっきょく南極大冒険(コナミ)3名様

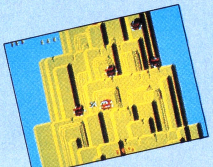

⑥ハイパーオリンピック(コナミ)3名様

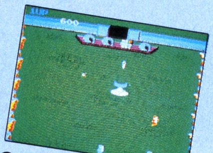

⑦ロードファイター(コナミ)3名様


⑧スーパーアラビアン(サン電子)3名様


⑨エクセリオン(ジャレコ)3名様


⑩フォーメーションZ(ジャレコ)3名様

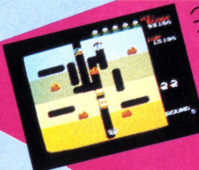

⑪忍者くん(ジャレコ)3名様


⑫フィールドコンバット(ジャレコ)3名様


⑬ギャラガ(ナムコ)3名様


⑭ゼビウス(ナムコ)3名様


⑮マッピー(ナムコ)3名様


⑯DIG DUG(ナムコ)3名様


⑰アイスクライマー(任天堂)3名様


⑱アーバンチャンピオン(任天堂)


⑲エキサイトバイク(任天堂)3名様


⑳F1レース(任天堂)3名様

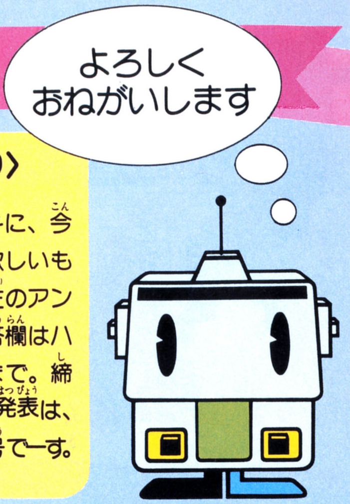

㉑サッカー(任天堂)3名様


㉒スパルタンX(任天堂)3名様


㉓バルーンファイト(任天堂)3名様

| NO | ゲーム名 |
|---|---|
| 1 | アイスクライマー |
| 2 | アーバンチャンピオン |
| 3 | イーアルカンフー |
| 4 | エキサイトバイク |
| 5 | エクセリオン |
| 6 | F1レース |
| 7 | エレベーターアクション |
| 8 | ギャラガ |
| 9 | ギャラクシアン |
| 10 | クルクルランド |
| 11 | けっきょく南極大冒険 |
| 12 | 五目ならべ |
| 13 | ゴルフ |
| 14 | SASA |
| 15 | サッカー |
| 16 | ジッピーレース |
| 17 | スーパーアラビアン |
| 18 | スターフォース |
| 19 | スパルタンX |
| 20 | スペースインベーダー |
| 21 | ゼビウス |
| 22 | ダッグハント |
| 23 | ちゃっくんぽっぷ |
| 24 | チャンピオンシップロードランナー |
| 25 | ディグダグ |
| 26 | テニス |
| 27 | デビルワールド |
| 28 | テンヤードファイト |
| 29 | ドアドア |
| 30 | ドンキーコング |
| 31 | ドンキーコングJR |
| 32 | ドンキーコングJRの算数遊び |
| 33 | ドンキーコング3 |
| 34 | ナッツ&ミルク |
| 35 | 忍者くん |
| 36 | ハイパーオリンピック |
| 37 | パックマン |
| 38 | バルーンファイト |
| 39 | バンゲリングベイ |
| 40 | ピンボール |
| 41 | ファミリーベーシックV3 |
| 42 | フィールドコンバット |
| 43 | フォーメーションZ |
| 44 | フラッピー |
| 45 | フロントライン |
| 46 | ベースボール |
| 47 | ホーガンズアレイ |
| 48 | ポパイ |
| 49 | ポパイの英語遊び |
| 50 | 麻雀 |
| 51 | マッピー |
| 52 | マリオブラザーズ |
| 53 | 4人麻雀 |
| 54 | レッキングクルー |
| 55 | ロードファイター |
| 56 | ロードランナー |
| 57 | ワイルドガンマン |

# ファミリーコンピュータMagazine 創刊記念アンケート




### 解答は右のとじこみハガキに答えてね

①あなたはファミリーコンピュータを持っていますか?

②①でハイと答えた人へ いつごろ買いましたか?

③①でイイエと答えた人へ 今後買う予定はありますか?

④あなたが持っているファミコンのカセット名を左の表から選んで○をつけてください。いくつでもけっこうです。

⑤これから買おうと思っているカセット名を左の表から選んでください(3本)

⑥今後、ファミコン用にしてほしいゲームはありますか?(ゲーム名)

⑦あなたはファミリーベーシックを持っていますか?

⑧あなたはファミリーベーシックでゲームをつくったことがありますか?

⑨今月号の記事の中で、おもしろかったものを下の表より3つ選んでください

⑩また、つまらなかったものを3つ書いてください

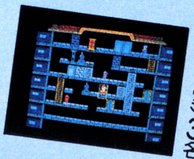
⑪今後、ファミリーコンピュータMagazineでとりあげてほしい記事はありますか?

①スパルタンX
②スターフォース
③超ウルトラテクニック50
④日本新記録保持者になろう
⑤〈マンガ〉プログラマーたけし
⑥〈プログラム〉フルパワーオリンピック
⑦〈プログラム〉ザ・プレゼント
⑧〈プログラム〉ブラックジャック
⑨〈プログラム〉ターゲットショット
⑩若先生の自作面コンテスト
⑪〈パズルゲーム集〉フラッピー
⑫〈パズルゲーム集〉ちゃっくんぽっぷ
⑬〈パズルゲーム集〉ドアドア
⑭ジョイスティックあれこれ
⑮アンケート&プレゼント
⑯〈新作〉エレベーターアクション
⑰〈新作〉フィールドコンバット
⑱〈新作〉ハイパーオリンピック
⑲〈新作〉レッキングクルー
⑳〈新作〉ディグダグ
㉑〈新作〉フロントライン
㉒〈新作〉忍者くん
㉓〈新作〉ロードファイター
㉔〈新作〉スーパーアラビアン
㉕〈新作〉ジッピーレース
㉖〈新作〉SASA
㉗〈新作〉テンヤードファイト
㉘夏休みゲーム大会のお知らせ

### 〈応募のきまり〉

下のとじこみハガキに、今月号のプレゼントで欲しいものの番号を1つと、左のアンケートに答えて(解答欄はハガキのウラ)、ポストまで。締め切りは、8月5日。発表は、9月5日発売の10月号でーす。

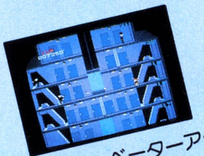

✪㉕ワイルドガンマンセット(任天堂)3名様

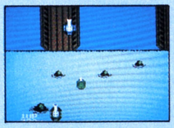

✪㉔レッキングクルー(任天堂)3名様


✪㉖ファミリーベーシックV3(任天堂)1名様


✪㉗スペースインベーダー(タイトー)3名様


✪㉘ちゃっくんぽっぷ(タイトー)3名様


✪㉙エレベーターアクション(タイトー)3名様


✪㉚フロントライン(タイトー)3名様


✪㉛フラッピー(dBソフト)3名様


✪㉜チャンピオンシップロードランナー(ハドソン)3名様


✪㉝バンゲリングベイ(ハドソン)3名様


✪㉞スターフォース(ハドソン)3名様

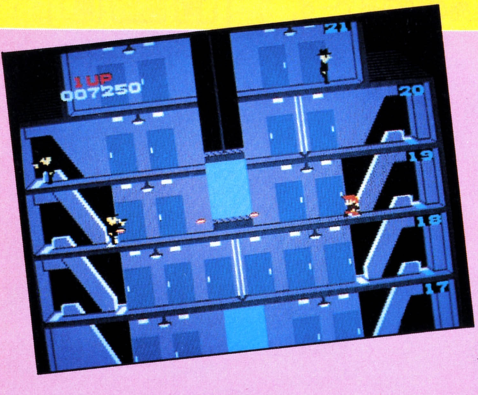



# エレベーター アクション

## 高層ビルに隠された㊙書類を巡る
## スパイとガードマンのし烈な戦い

**発売中**
**タイトー**
**4900円**

**秘密指令をうけたスパイが、30階だての高層ビルに潜入！ ガードマンとの息づまる攻防戦が画面に展開する！**

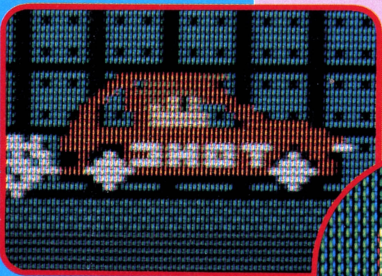


### 使命はビル内の秘密書類を奪うことだ!!

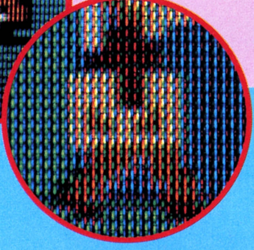
秘密書類は、赤いドアの中にかくされている。スパイはビル内にかくされた秘密書類をすべて盗み出さなければならない。赤いドアを目印に、ビルの中をくまなく探しまわるのだ！

### 瞬発力と鋭い判断が要求される!!

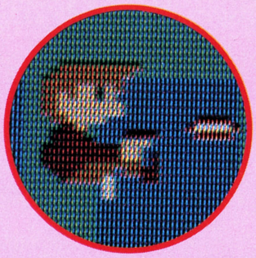
スパイは、立つ、座る、ジャンプの3種類の状態でピストルを発射することができる。これに対してガードマンは、立つ、座る、ふせるの3種類の状態でピストルを発射し、スパイを攻撃してくるのだ。ガードマンの動作によく注目して、ピストルの弾をよけ、やっつけなければならない。反射神経の見せどころだ。なお、ふせているガードマンはエレベーターに乗って撃とう。



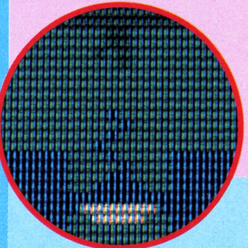
❸赤いドアの中に入れば、秘密書類を奪うことができる。秘密書類は数秒間だけ表示される。



❻ビルの地下通路には逃走車が用意されており、秘密書類をすべて盗み出したスパイは、これに乗って脱出できる。ただし、すべて盗まなければ脱出不可能。

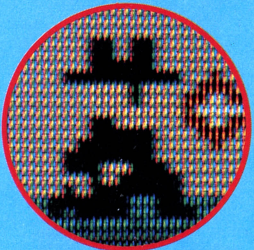


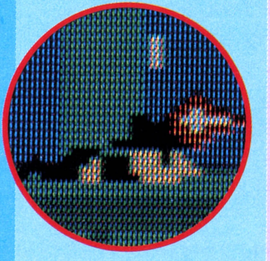
❻スパイは3種類の姿勢でピストルを発射できる。



❻ランプを撃ち落とすと、ビルが暗くなり、この間にガードマンを撃てば高得点。







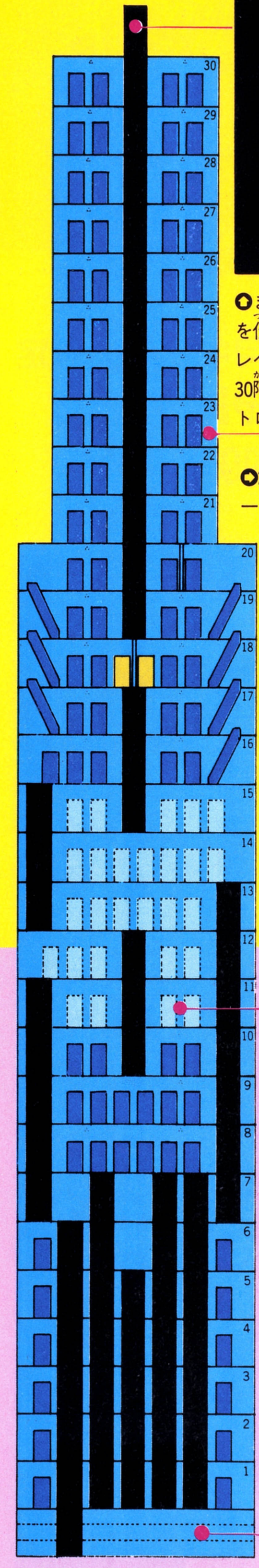
❻❻❻ガードマンは、立つ、座る、ふせるの3種類の姿勢ができ、それぞれの状態でピストルを発射してくる。しかも、ゲームがすすむとマシンガンを持ったガードマンがいるので、こいつにはもっとも注意が必要だ。

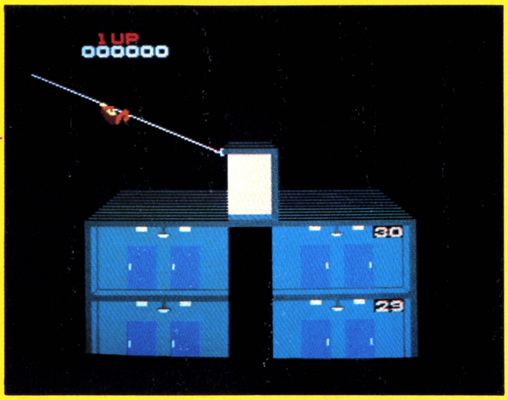
最新カセット IT'S NEW

## 攻略の早道はビルの全ぼうを知ることだ

スパイ戦の舞台となるビルは、上階(21〜30階)、中階①(16〜20階)、中階②(11〜15階)、下階①(8〜10階)、下階②(地下〜7階)と、5つのブロックに大きく分けられている。写真で説明してあるとおり、各ブロックにはそれぞれ特徴があり、これを知ることが任務成功への第1歩といえるだろう。ただし、下階①については特に説明するべきものがないので、ここでは省略してある。

各ブロックの特徴をよく研究して、それぞれに応じた作戦を考えてみよう。いつも同じパターンでスパイを操作しているだけでは、下へ下へとつぎつぎに階をクリアしていくことは、むずかしいのだ。ブロックごとに攻略の方法をあみ出して、必ず任務をまっとうしてくれたまえ。

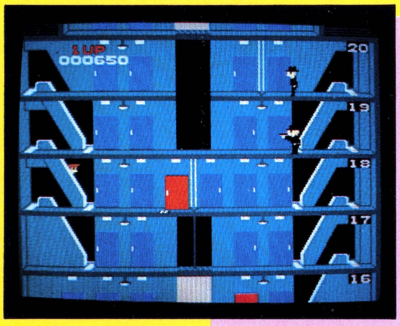


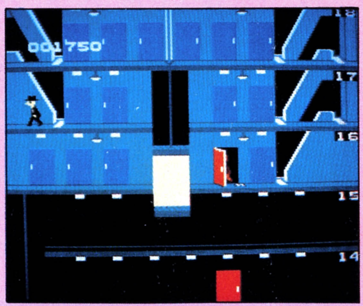



●まずスパイは、ロープを伝ってビルに潜入。エレベーターに乗りこんで30階に着くと同時にコントロールが可能となる。




●21〜30階では、エレベーターが1本しかない。ガードマンをやっつけ得点をあげながら下の階へとすすもう。

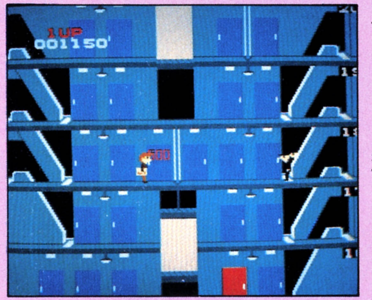


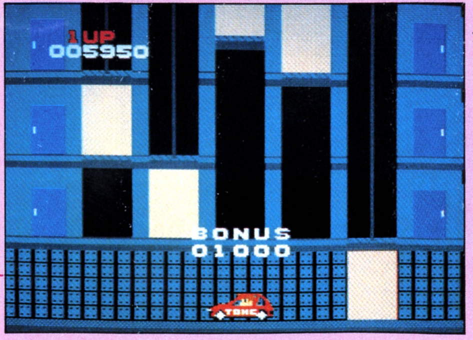

●16〜20階では、ビルの左右にエスカレーターがある。このへんから秘密書類がかくされた赤いドアが出現しはじめる。ところどころに壁があり、通りぬけることはできないが、ガードマンのピストルの弾も壁のこちら側までとどくことはない。




●11〜15階にはランプがなく、いつでも暗闇の状態のままだ。これらの階では、ガードマンはシルエット状となってしまうので、うっかりしているとガードマンの出現に気づくのがおくれるという可能性もありうる。つねにガードマンのうごきに気をくばり、ふいうちをくらわないように注意しながら行動しよう。




●●赤いドアの前にある白いマットの上で、ドアの方を向いて止まると、スパイはドアの中に入ることができる。やがてスパイは秘密書類を持ってドアの中からあらわれるのだ。これで秘密書類を1部盗み出すことに成功、というわけ。




●地下〜7階には5本のエレベーターが存在し、このうちのどれが地下に通じているかは、まったく不明だ。

# フィールドコンバット
# FIELD COMBAT

**7月中旬発売予定**
**ジャレコ**
**4500円**

## うわっ、ホントの戦争みたいだ！
## ドキドキハラハラ……負けないもんね！

**7月中旬、キミの部屋で世界大戦がはじまるぞ！ キミは、だれとコンバットする!? くれぐれもお父さんには要注意。きっとお父さん、夢中になるから……。**

### 戦え！ ジェネシス—3！

〝ジェネシス—3〟キミは、これをあやつってすすむんだ。ジェネシス—3には、敵を打ちたおす〝ミサイル（Ⓐボタン）〟と、敵を吸収する〝キャプチャービーム（Ⓑボタン）〟の2つの機能があるから、これらを有効に使ってクリアしていこう！ とくに〝キャプチャービーム〟で生けどりにした兵士や兵器は、将棋の駒みたいに自分の持ちものとして使えるから、はじめのほうでは敵をたおさずにつかまえていくのが勝利への近道だよ。

### トーチカ(砲台)をこわしたら1面クリアだ！

最初に言っておくけれど、このゲーム、自分ひとり（ジェネシス—3）だけでは勝ち目がうすいんだ！ 1画面で5種類までだせる味方（歩兵・ジープ・戦車・高射砲・ヘリコプター）に敵と戦ってもらおう！ そうすると、いままで自分に集中していた敵の攻撃が分散されるし、味方が敵をやっつけてくれる。味方がやっつけたぶんのポイントは100点だから、得点はへってしまうけれども確実につぎのパターンにすすめるヨ。これは、敵と同じ種類の味方を出しておくと、より効果的なんだ。

さて、すすんでいくと丸い砲台（トーチカ）が4つ並んでいるところ（下の写真）があるだろう!? これを4つともたおしたら、パターンクリアだよ。さて、キミは何パターンまですすめるかな？

### パターンは6つ。覚えてしまえば楽勝だね！

遊び方はわかっても、ホントにPLAYしてみなきゃ、ゲームのおもしろさはわからないもんね。さっそくゲームをはじめよう！ ゲームは草原からはじまって……。最初のほうはやさしいから……、ピュンピュン、キュルキュル、バコンバコ〜ン！ へっへ、クリアだね。

このゲームのパターンは6つ。とちゅう、湿地帯や障害物などあって、なかなかすすめないところもあるけれど、その場所さえおぼえてしまえば、あとは楽勝だ。

それでは、地球連邦軍司令官諸君！ ファミマガ編集部は、キミたちの健闘を祈っているぞ！



✪画面を２つつなげてみたら……、これが最初の1パターン。よ〜く見て、研究してね！

最新カセット IT'S NEW イッツニュー

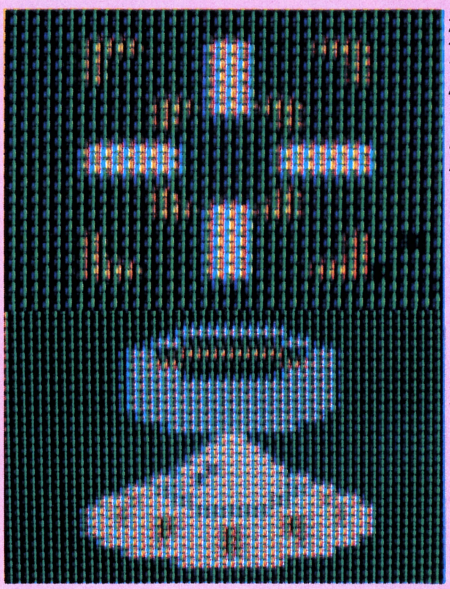
## ストーリー

"世界を自分のものに！"天才科学者フォゾム（PHOZOM）は地球連邦軍に全面戦争をしかけていた。"フォゾム"に支配されているのは、コードネーム"ニップ（KNIP）"に洗脳されてしまった"元味方"。フォゾムは各地の連邦軍支団を制圧して洗脳し、ついに野望は実現するかにみえた。

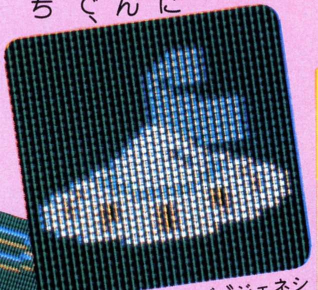
それにたいして地球連邦軍は、つかまった味方兵器を取りもどし、そして更生させる作用をもつ秘密兵器"キャプチャービーム"を攻撃母艦ジェネシス—3に搭載し、最前線へむかわせた。さて、世界はフォゾムの思いどおり、全滅してしまうのだろうか!?

## ミサイルで撃て！ キャプチャービームで吸収しろ！

"ジェネシス—3"これが自分だ。つまりキミは、ジェネシス—3を使って、敵と戦うのだ。ジェネシス—3の武器は、敵をたおすミサイルと、敵を吸いこむキャプチャービーム。どちらも照準を敵にあわせて使うんだ。キャプチャービームで吸いとった敵は、あとで自分の兵器になるから、どんどん吸いこんで、バンバン使っちゃおう！



照準を敵にあわせて……っと。さあ攻撃だ！照準は、大きくなったり小さくなったりするからね



これが"ジェネシス-3"なのだ！



キャプチャービームだよ～

## 敵か味方か！ 色で判断するのだ！

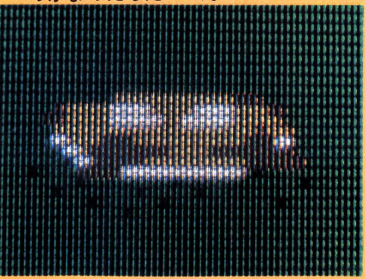
兵器キャラは5種類ある。すがたかたちは敵も味方もいっしょだけど、赤なら敵、青なら味方だから、まちがえることはない！ 味方キャラを画面に出して敵を攻撃させるもよし、敵キャラを吸収して味方にしてしまうもよし……。敵キャラと同じ兵器を使うと、より効果的だよ！ 味方が敵をやっつけると100点。

## 敵のUFOは動きが早いぞ！

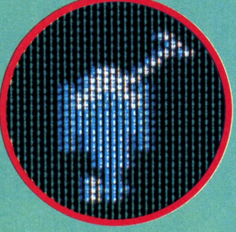
洗脳装置"ニップ"をつんだ、敵のUFOディオロフ。とつぜん画面に登場しては、味方の兵器を1つずつさらっていってしまう、にっくきヤツだ！ これをたおすためには、ひたすらミサイルを撃つっきゃない！ UFOのみの得点は1000点、味方をつれさるところを撃ちとったら、いっきょに2000点UPだぞ！

COMBAT

敵の親玉"ディオロフ"つかまったらたいへん

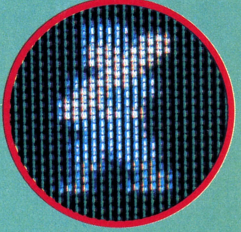


### 〔ルイス-T〕



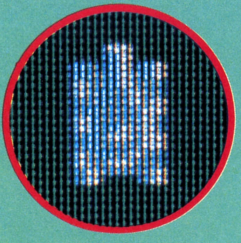
対地攻撃ミサイルを積んだジェット戦闘ヘリコプター。敵のヘリは"ジェネシス——3"では攻撃できないから要注意！ 味方のヘリを出撃させて、やっつけてもらうしかないのだ！

### 〔歩兵〕



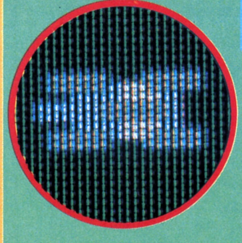
バズーカ砲が武器。ミサイルで撃ち殺しても、いつのまにか起きあがって、基地にもどっていってしまう、ヘンなヤツ。得点はミサイルで撃つと200点、キャプチャービームで吸収すると300点。

### 〔HEL-99〕



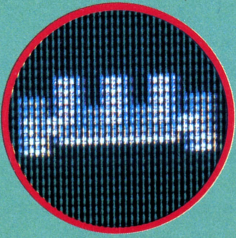
もっとも主力になる戦車だ。ミサイル＝500点、キャプチャービーム＝600点

### 〔キース〕



連邦軍の6輪装甲ジープ。機関砲を備えている。ミサイル＝400点・キャプチャービーム＝500点

### 〔FL-880〕



連邦軍の高射砲。旧式だけど、3連砲だから、つよ～いぞ～！ ミサイル＝300点、キャプチャービーム＝400点

# ハイパーオリンピック HYPER OLYMPIC



## 4つのオリンピック公式種目に挑戦せよ 世界記録を書きかえるのは君の体力だ！

**発売中**
**コナミ**
**6500円(コントローラー付)**

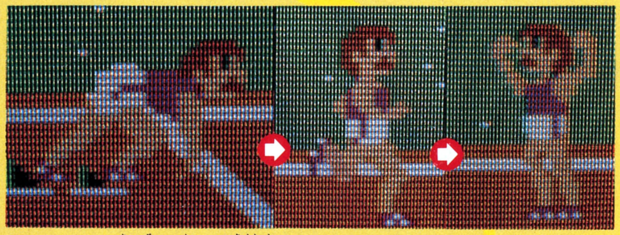
RUNボタンとJUMPボタンを使って、ワールドレコードにチャレンジ！ひたすら体力だけで勝負する、肉体派スポーツゲーム、ここに登場!!

### 100mダッシュ

**RUNボタンをたたきまくれ!!**

最初の種目、100mダッシュでは、RUNボタンをたたく速さで君のタイムが決定される。RUNボタンを速くたたけばたたくほど走るスピードはアップして、どんどん速く走ることができるのだ。100mダッシュで勝利をつかむためには、必死になってRUNボタンをたたきまくること。

これしか攻略法はありえない。机なんかをたたいて、腕の筋力をきたえるトレーニングをするのもいいかも知れない。



●スタートの合図を待つ、緊張の一瞬。ヨーイ、ドン!!　●RUNボタンで走る、走る！　●走って走って、ついにゴール！




●RUNボタンをひたすらたたきまくれ！

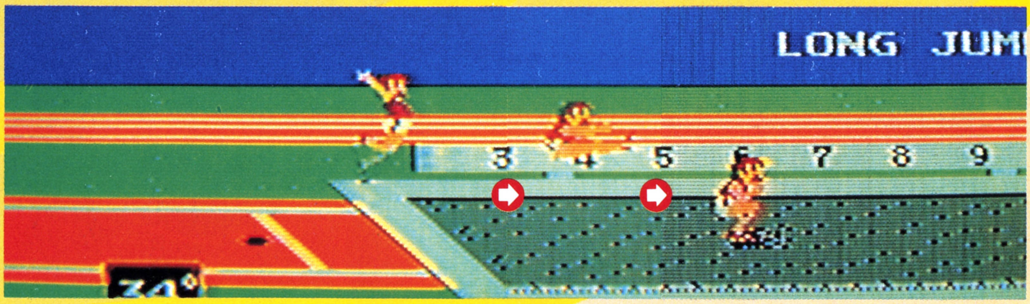
### ロングジャンプ

**飛行しているときも足を止めるな!!**

2番めの種目はロングジャンプだ。できるだけ遠くまで飛ぶコツは、45°の角度でジャンプすることだ。この角度は、JUMPボタンを押している時間で決定されるので、うまく調節しよう。ジャンプしても足をうごかしつづけるのが距離をのばすコツだ。



●着地に失敗、ズッコケタ!!



●踏み切り線ギリギリでジャンプ。飛行中もRUNボタルをたたきつづけ、足をうごかす。そして、着地にも成功した

最新カセット IT'S NEW イッツニュー

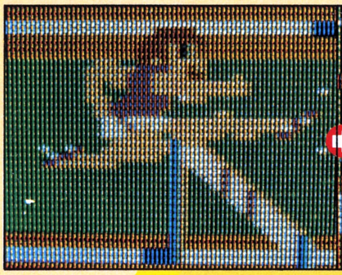
# 110mハードル

## スピードに合わせてハードルをジャンプ!!

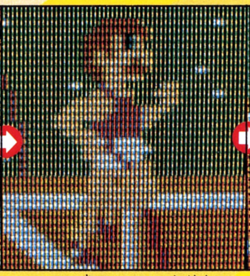
3番目の種目は、110mハードル。記録をのばすコツは、ジャンプしたときに、ハードルにひっかからないように気をつけることだ。そのためには、走っているスピードに合わせて、JUMPボタンをタイミングよく押さなければならない。スピードがおそいときはハードルの近くで、スピードが出ているときはハードルから少しはなれた位置からジャンプだ。画面に表示されるスピードを目安にして、ジャンプのタイミングをつかもう。



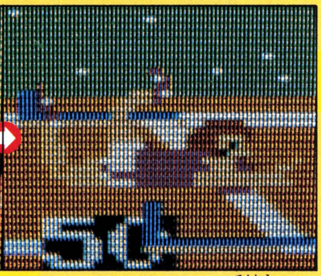

⊙スタートラインに並んでスタートの合図を待つ両選手



⊙タイミングよくハードルをジャンプ



⊙うまく飛びこえた瞬間だ



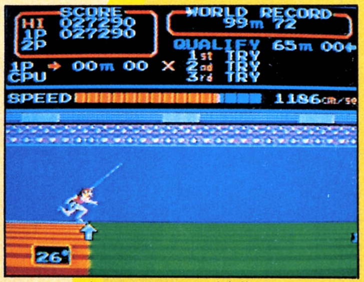
⊙タイミングをまちがって転倒だ！

# ヤリ投げ

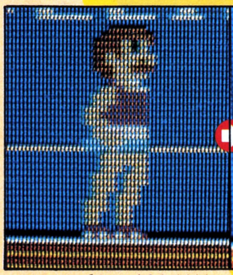
## 踏み切り線ギリギリで45°の角度で投げろ!!

いよいよ最後の種目はヤリ投げだ。ヤリをできるだけ遠くまで投げるためには、踏み切り線ギリギリで投げなければならない。これは、踏み切り線からどれだけヤリが飛んだかによって記録が決定されるためで、説明するまでもないだろう。

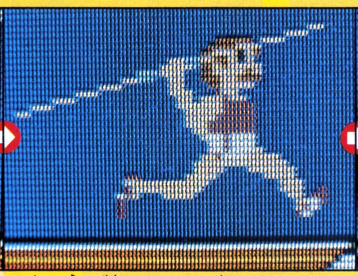
そして、もう1つ。投げる瞬間のJUMPボタンを押す時間も大切だ。ロングジャンプの場合と同じく、押している時間によってヤリが飛ぶ角度は決まってくる。やはり45°の角度で投げるのがベストで、角度が大きすぎても小さすぎても、好記録は望めないのだ。



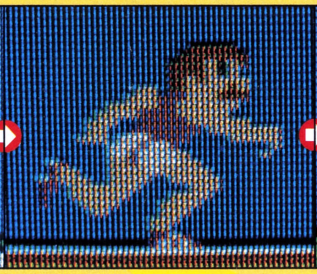

⊙ヤリを投げる一瞬！　角度は26°だ



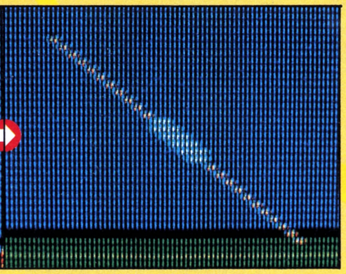
⊙ヤリを手に、闘志満々！



⊙踏み切り線ギリギリで投げる！



⊙投げました！　はたして距離は？



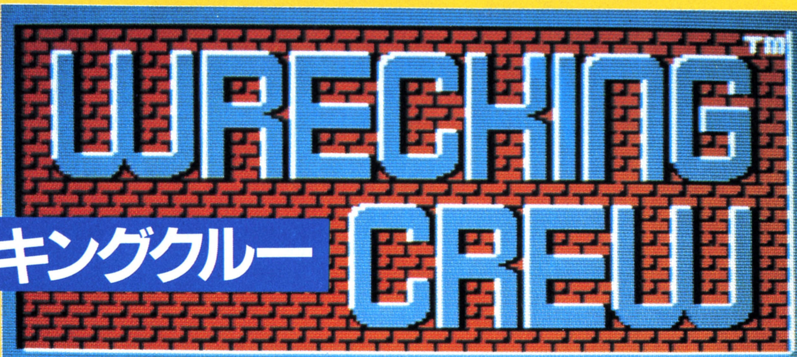
⊙ビューンと飛んで地面に突きささる

## かくれキャラのボーナスポイント

各種目で出した記録が、ある一定の条件を満たすと、なんとかくれキャラが出て2300点のボーナスポイントだ。100mダッシュと110mハードルでは『ひょうきんブタ』、ロングジャンプでは『モグラ』、そしてヤリ投げでは『UFO』が出現する。








# レッキングクルー

発売中
任天堂
5500円

## ストーリー

マリオはビルの解体屋。決められた壁をハンマーで、すべてたたき壊すのが仕事だ。

ところが、ビルに住みついたモンスターたちが、「住み家を壊されちゃたまんねェ」とばかりに、マリオめがけてつぎつぎと襲いかかってくるのであった。

しかし、こんなことではめげないマリオは、モンスター達の妨害をかいくぐって、ビルの解体を開始したのである。

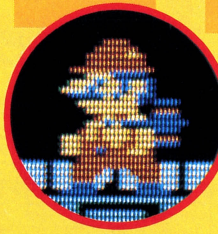
マリオたちの仕事をじゃまするのは、モンスターばかりじゃなく、ファイヤーボールや意地悪おじさんなんてのも出てくるよ。

**レッキングクルーとは、ビルの解体屋という意味なんだ。このゲームの内容を一言で説明すると、ひたすらビルの壁を壊して壊して、壊しまくるという、ただそれだけのはなし。こういってしまえば何ということもないが、ところがどっこい、このゲームなかなか奥が深いのである。壁を破壊しまくる快感に、知能的な要素もくわわって、ゲームがとってもエキサイティングなのだ。**

## モンスターどもの妨害をかわして壁という壁をすべて壊しまくれ!!

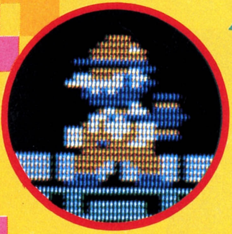
### レッキングクルーの登場キャラクタ

登場するキャラクタたちは、まず主人公のマリオ。マリオは[+]ボタンでハシゴを上下し、左右に移動。[A][B]ボタンで壁を壊す。マリオのじゃまをするモンスターたちが、スパナゴンとナスビ仮面。こいつらが追っかけて来て、つかまるとアウトだ。ほかには、意地悪おじさんのブラッキーや、ファイヤーボールも登場して、ビルの解体を妨害しようとする。



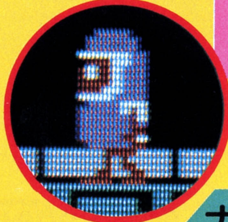
**マリオ**

✪Iコントローラーで主人公マリオをコントロール。



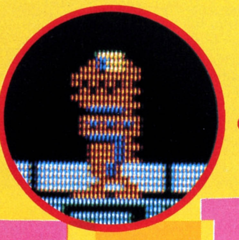
**ブラッキー**

✪いじ悪おじさんのブラッキーは、マリオのじゃまをしにくる。



**ナスビ仮面**

✪作業中に妨害に来る、邪魔っ子キャラクターその1。



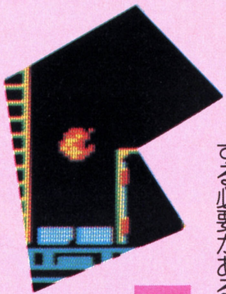
**スパナゴン**

✪作業中に妨害に来る、邪魔っ子キャラクターその2。

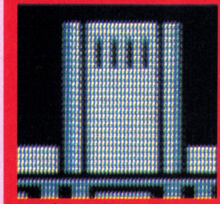
最新カセット IT'S NEW イッツニュー

## くずすことのできるキャラクタはコレ

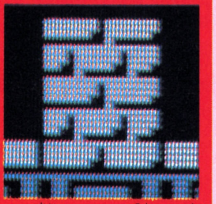
マリオが壊して得点できるのは、左に紹介するくずせるキャラクタたちだよ。1回たたくと壊れる壁と、2回、3回とたたかなければ壊れない壁、そして、はしごのように昇り降りすることができるハシゴ壁の4種類。とくにハシゴ壁は、さきに壊してしまうと、ほかの壁を壊すことが不可能になってしまう場合もある。こうなるとクリアできないので、いつ壊すべきか注意する必要があるだろう。



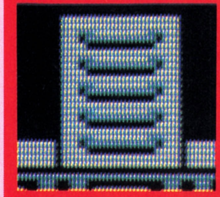
### くずせるキャラクタたち



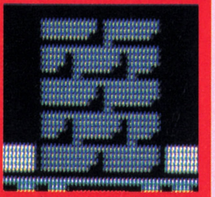
↑1回たたくと壊れる壁



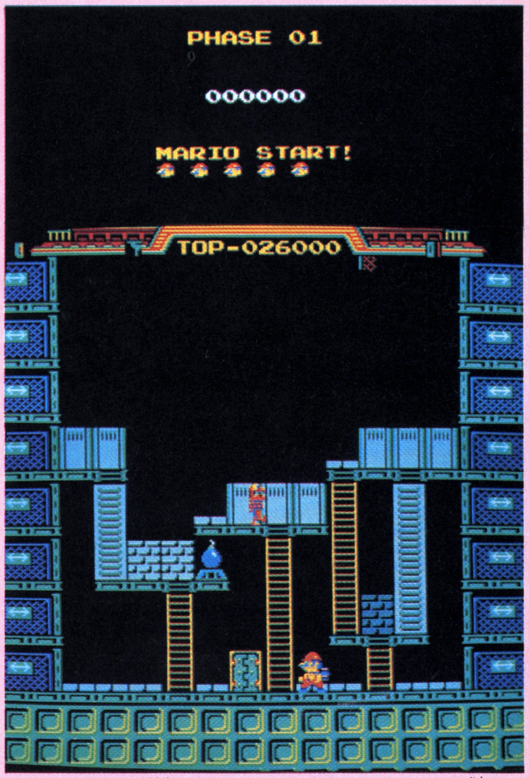
↑2回たたくと壊れる壁



↑ハシゴ壁は1回で破壊



↑3回たたくと壊れる壁



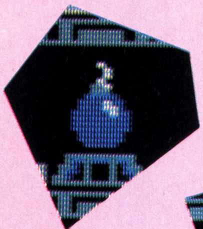


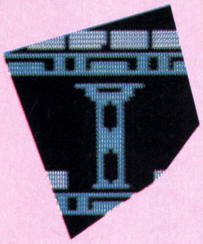
↑ステージ1の全景。じっさいのゲームでは、この2分の1が表示されるよ

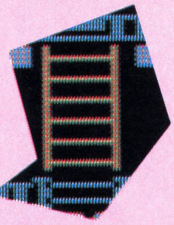
## ステージは全部で100面まである

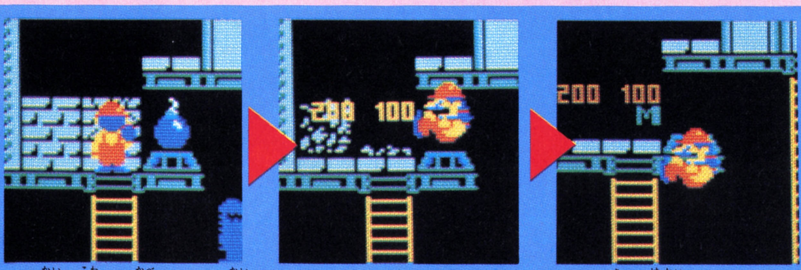
レッキングクルーには、1面から100面までのステージがある。どのステージからでもチャレンジできるというのがウレシイね。画面は上下にスクロールして、この中でマリオが奮闘するわけだ。決められた壁をすべてたたき壊すとステージクリア、つぎの面へとすすめるのだ。

また、4の倍数面のあとにボーナスステージがある。壁の中にかくされたコインをブラッキーより早く見つけろ!!









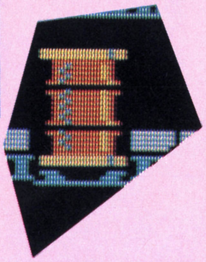


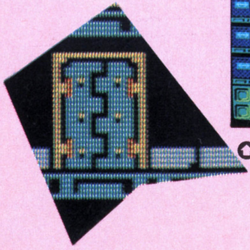
↑2回で壊れる壁をまず1回たたいてひびわれさせ、ダイナマイトで一気に破壊する!!

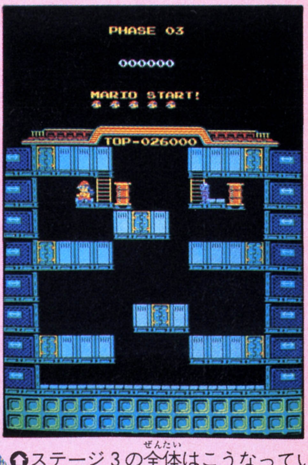
## オリジナル画面を君もデザインしよう

レッキングクルーには、デザイン機能がついているので、思いのままに壁やキャラクタをセットして、キミだけのオリジナルステージをつくるといったことも可能だ。選択できるキャラクタは、15種類。一度に4ステージ分つくることができ、連続してプレイすることもできるのでア〜ル。

ファミリーベーシックのキーボードと専用データレコーダを接続すれば、オリジナルステージをカセットテープにSAVEすることもできちゃうのだ。









↑ステージ3の全体はこうなっている

最新カセット IT'S NEW イッツ ニュー

# DiG DUG ディグダグ

## 地中を掘りすすみ、モンスターをモリや岩で退治していくのだ！

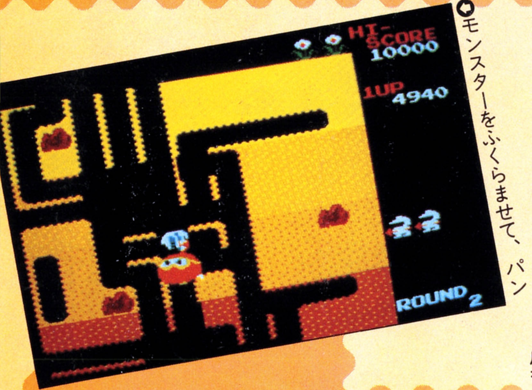
**発売中**
**ナムコ**
**4500円**

ディグダグを4方向にうごかして地中をすすみ、モンスター退治だ。モンスターの追跡をうまくかわしながら、全部のモンスターを退治すれば1面クリア。

### モンスターをモリで刺してパンクさせろ!!

ディグダグの武器は、モリとポンプ。Ⓐボタンか Ⓑボタンを押してモンスターにモリを打ちこみ、そのままボタンを押しつづけると空気が送りこまれてモンスターはふくらみ、最後にはパンクしてしまうのだ。

ただし、注意してもらいたいのは、モリをうつ距離だ。モンスターから離れすぎていれば、モリを投げても命中しない。かならず当たる距離まで接近して、モリを投げよう。



○モンスターをふくらませて、パン

### 岩の下におびきよせモンスターをつぶせ

モンスターをつれて岩の真下から上にむかってたて穴を掘り、岩まで達したらサッと横によけて、岩を落とす！モンスターは岩に押しつぶされてオダブツだ。

このとき、たて穴はできるだけ長く掘ったほうが有利だ。なぜなら、そのほうが岩の下にモンスターをたくさんさそいこむことができるからだ。何匹ものモンスターをおびきよせて、一気に岩で押しつぶそう！



○岩を落として、モンスターをつぶす

### 壁ごしにねらってモンスターをたおせ

ディグダグのモリは、薄い壁であるならば、となりの通路にいるモンスターを刺すことも可能だ。壁のこちら側にモンスターは来られないので、安全にやっつけることができるというわけだ。ただし、ファイガーの吐く火はうすい壁なら通してしまうので、ファイガー相手の場合は注意したい。

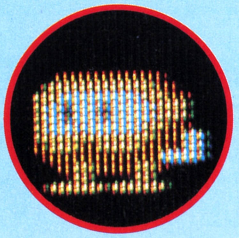
### ファイガー

○羽のある緑色の竜で、性格は気まぐれ。深い地層を好む。羽が白く変化すると火を吐く前ぶれなので注意しよう。またファイガーの吐く火は、ディグダグのモリよりも遠くに届く。



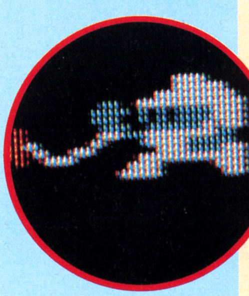
### ブーカ

○ピョンピョンとびはねながら、しつこくディグダグを追いかける。



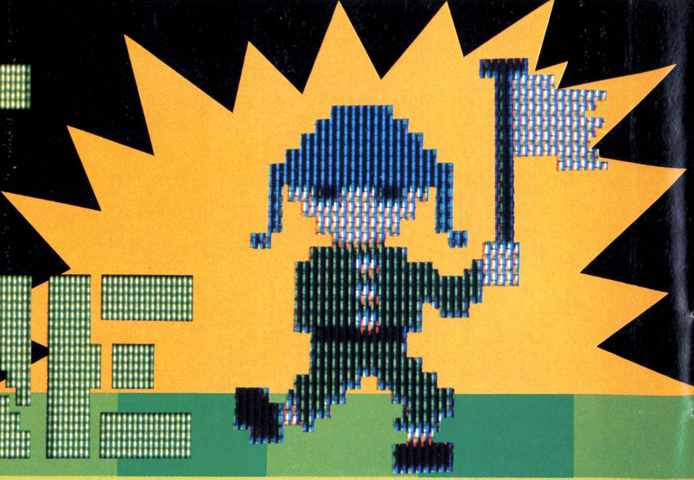
### ディグダグ

○ひたすら地中を掘り進む、愛と正義の我らがヒーロー。モンスターのアタックをモリとポンプでかわしながら、1匹残らず退治するのが使命だ。



# FRONT LINE

## フロントライン



**発売中**
**タイトー**
**4500円**

# 草原戦、砂漠戦、戦車戦と戦いぬいて、敵陣を占領せよ！ がんばるのだ軍曹!!

**最前線の迫力と壮絶な戦い！ つぎつぎと危機一髪のピンチをのりこえて、敵陣を目ざす軍曹。たとえ一瞬でも油断は許されない。ここは最前線なのだ！**

## ピストル・手榴弾で歩兵をやっつけろ!!

戦いは、まず谷間戦から開始される。ここでの敵は歩兵だけだ。ピストルと手榴弾をフルに活用して敵の歩兵をたおしていこう。軍曹の正確なコントロールが大切だ。



✪谷間戦。敵の歩兵を手榴弾で一撃だ!!

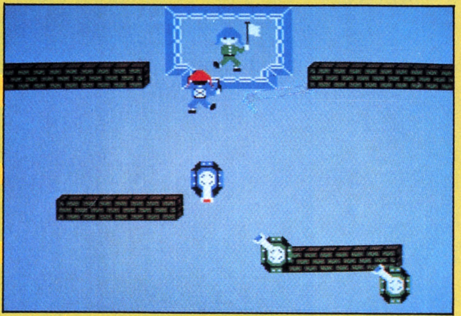
## 戦車・装甲車に乗り込み草原戦!!

谷間戦をクリアすると、つぎは草原戦。敵は戦車と装甲車で攻撃してくる。こちらも軍曹を戦車や装甲車に乗りこませ、これに対抗しよう。青い戦車と装甲車を、軍曹は使用することができる。

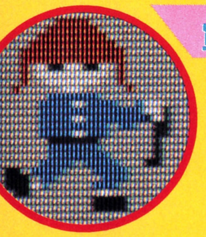
どうせ乗るなら、戦車がだんぜん有利だ。装甲車は敵の攻撃を1発受けただけで爆発してしまうのだ。

## 最後の敵陣地を手榴弾で破壊しろ!!

草原戦のあとには砂漠戦があって、ここをクリアするといよいよ敵陣での戦いだ。敵陣は、軍曹の手榴弾でしか破壊することができないので、戦車から降りて戦うしか方法はない。敵陣内に設置された大砲を手榴弾で破壊すれば、作戦成功。敵の歩兵が白旗を持ってあらわれて、敵は降参だ。

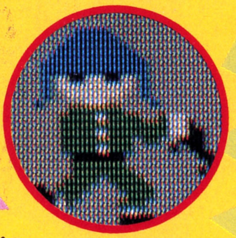


✪手榴弾で敵陣の破壊に成功！ 敵の歩兵が降参する



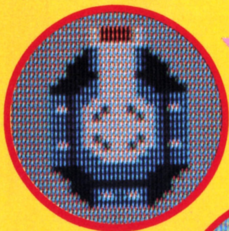
**軍曹(プレイヤー)**

✪武器はピストルと手榴弾。色は青。



**歩兵(敵)**

✪軍曹と同様、武器はピストルと手榴弾。色は緑。



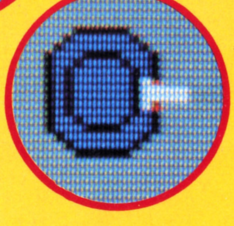
**戦車**

✪武器は主砲。装甲車より強力で色は青。



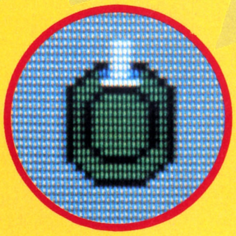
**戦車(敵)**

✪武器は主砲。1発ではすぐに爆発しない。緑色。



**装甲車**

✪武器はマシンガン。1発の攻撃で爆発。色は青。



**装甲車(敵)**

✪武器はマシンガン。1発の攻撃で爆発。色は緑。

# 忍者くん

発売中
ジャレコ
4500円

## ストーリー

宝物をねらって魔物がお城に侵入！　いち早く気づいた忍者くんは勇敢にもたった1人で魔城へ乗りこんだ。忍者くんにおそいかかってくる、さまざまな敵。
それぞれがちがう武器を持ち、頭もなかなかよい。忍者くんの攻撃をかわして、不意にせめてくるのだ。すべての敵をたおしてお城を守れ、忍者くん!!

## 魔城にひそむ魔物たちから宝物をうばいかえして、城を守るのだ!!

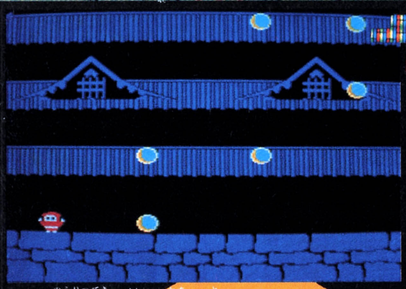
### 魔物に立ちむかう勇敢な忍者くん！

魔城にくりひろげられる忍者くんと魔物たちの忍法合戦!!　忍者くんをコントロールし、つぎつぎと出現する5種類の敵をたおしパターンをすすめていこう。

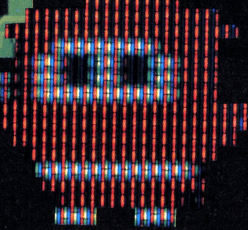
忍者くんは、手裏剣とジャンプを武器に、魔物と戦うのだ。魔物に体当りをくらわせて、しばらくのあいだ気絶させることもできる。



✪上下に移動しながら魔物と応戦!!



✪能率的に宝の玉を取ってパーフェクト!!



✪ボク忍者。魔物たちから宝物をとりかえして、城を守るからね。

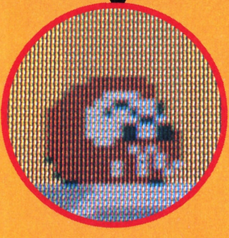
### 宝の玉を3つ取るとボーナスステージだ

ときどき上から落ちてくる宝の玉を3つ集めると、ボーナスステージに挑戦できる。これは、お城の屋根のあちこちにある宝の玉を、制限時間のうちに、できるだけたくさんとるゲームだ。すべての宝の玉をとると、パーフェクトとして、2万点のボーナス！

### 敵の攻撃パターンを覚えてしまおう！

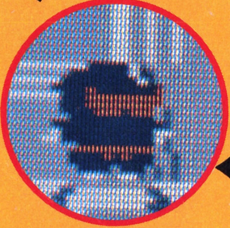
敵は黒子、だるま、カブキ、カミナリ小僧、ヨロイの5種類。はじめは黒子だけだが、パターンがすすむにつれて、しだいに上のランクの敵が増えてくる。敵の攻撃パターンをおぼえて立ちむかおう！

**ダルマ**



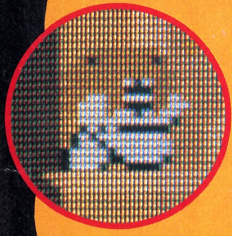
✪ブーメランのような刃物を連射してくる。そばにいると、あっさりやられてしまうので、上下に2段以上移動して、さけよう。

**黒子**



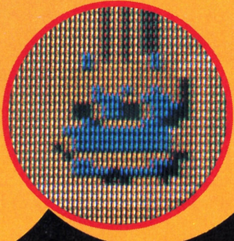
✪武器は忍者くんと同じく手裏剣。下っぱなので、やっつけるのはかんたんだが、ゆだんは禁物だ。

**カブキ**



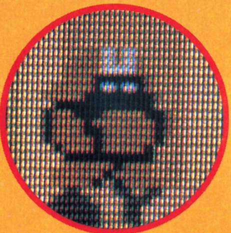
✪放物線状に爆弾をほうり投げてくる。カブキに接近してしまえば、爆弾にやられる危険はなくなるので、そのスキに手裏剣で攻撃しよう！

**カミナリ小僧**



✪忍者くんと同じ段に来ると、高速カミナリを発生してくる。同じ段にいるのはさけたほうがいいだろう。

**ヨロイ**



✪忍者くんの手裏剣をはねかえしてしまう最大の強敵。弓矢を連射してくる。

# ROAD FIGHTER

## ロードファイター

# 住宅街から橋、海岸、そして山道へと、まっ赤なロードファイターが走りぬける

**7月中旬発売予定**
**コナミ**
**4500円**

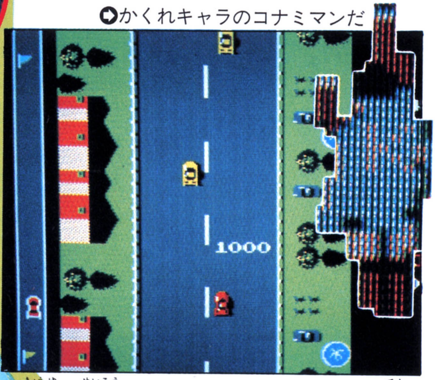
**最高時速400キロ！乗用車、トラックの妨害をかわしながら、ロードファイターを爆走させろ!! 君のドライビング・テクニックが決め手だぜ。**

### カウンターを切ってクラッシュをさけろ!!

道路のところどころにはオイルだまりがあって、この上を通過するとロードファイターはスリップしてしまう。こわいのはその勢いでクラッシュしてしまうことだ。オイルはよけて走るにこしたことはないが、もしスリップしてしまったら、す早くカウンターを切ってクラッシュをさけよう。また、乗用車の体当りをくらった場合も同様で、す早くカウンターを切れば、クラッシュせずにすむのだ。カウンターのテクを身につけよう。

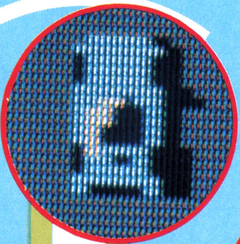
### 給油車を使ってエネルギーを補給!!

画面に白い給油車があらわれたら、かかさずロードファイターを接触させて燃料を補給しておこう。補給をおろそかにすると、燃料切れでゲームオーバーとなり、泣くはめになってしまうのだ。



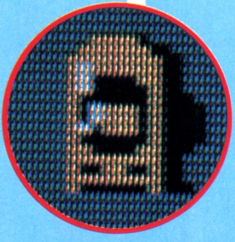

➡かくれキャラのコナミマンだ

➡給油に成功するとFUEL 7ポイント＋1000点



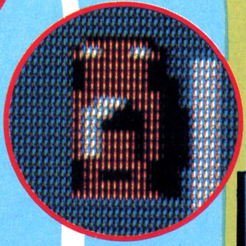
**乗用車・黄**

➡ただ単に、まっすぐ直進するだけなので、よけるのは比較的簡単だ。



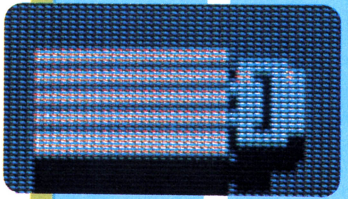
**乗用車・赤**

➡ロードファイターにむかって近よってきて、走行を妨害する。



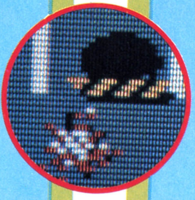
**乗用車・青**

➡不規則にうごきながら走行するので、うごきを予測しづらい。



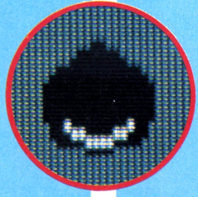
**トラック**

➡スピードはおそく、そして直進するのみ。しかし、ロードファイターのスピードが出ているときはかえってよけにくいかも知れない。



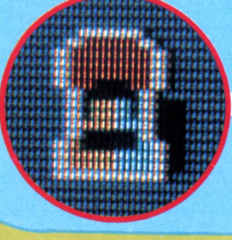
**オイル**

➡上を通過するとスリップしてしまう。



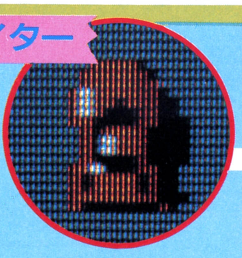
**給油車**

➡ロードファイターで接触すると、燃料が補給できる。



**工事現場**

➡ロードファイターが突っこめばクラッシュ。



**ロードファイター**

➡プレイヤーがコントロールする、このゲームの主役。FUELははじめ100で、走行につれて減少していく。

最新カセット IT'S NEW（イッツ ニュー）

# まだまだでるぞ！ オモシロゲーム一挙にド～ン

## スーパーアラビアン

サン電子　7月下旬発売予定　4500円

### 王女さま　助けたげるから待っててネ

おとぎの世界をも思わせる、かわゆ～いゲームが登場！　その名も〝スーパーアラビアン〟。このゲームは、同社のアーケードゲーム〝アラビアン〟からの移植版。

ストーリーは、主人公のアラビアンが、大魔人ガルバーにさらわれてしまった王女（レイア）を助けだすために、魔法の壺の秘密を解きながら、敵の城の内部に潜入し、王女を助けるというもの。キャラクタがかわいいから、女の子にも人気がでそう。暗号どおりに魔法の壺をとっていくと、ボーナスが出てくるというのも、とっても魅力的だ。

さあ、キミもおとぎの国の王子さまになろう！




⬆スタート！　さあ、王女をさがせ！




⬆AMERICAの順でツボをとろう！ ボーナスポイントがもらえるよ！

## ジッピーレース

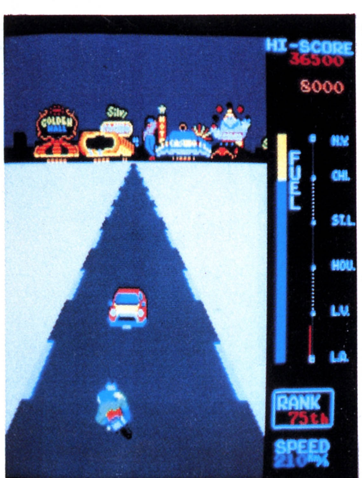
アイレム　7月25日発売予定　予価4500円

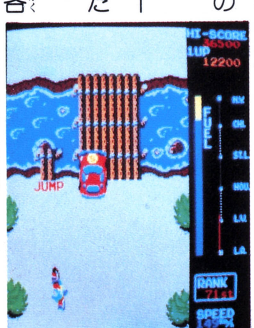
### アメリカ大陸横断　ニューヨークをめざせ！

ゲームセンターでおなじみ、大人気だった〝ジッピーレース〟が、ファミコン用になった！　〝ヤッタネ！〟というキミのために、アーケード用〝ジッピーレース〟とファミコン用〝ジッピーレース〟のちがいをレポートしよう。

ゲームの内容は、アーケード用のものとほぼ同じ。ただし、①コクピットのところ、②細かいキャラクター、③各パターンの間の演出、などがちょっと変わるんだ。

両方のちがいを発見しながらゲームするというのも、楽しいんじゃないかと思うけどな!?




⬆⬆オンロードありオフロードありアクセル全開！　走るっきゃない！

※写真は業務用を使用

まだまだ出るファミコンゲーム↓創刊号の締め切り後、㈱ナムコから3本ものゲームが出るとのニュースが飛び込んできた。**ワープマン**（7月中旬発売予定・4500円）、**ドルアーガの塔**（8月上旬発売予定・4900円）、**バトルシティ**（今秋発売予定・4500円）の3本がそれだ。9月号でくわしく紹介するから、待っててネ！

# SASA

**アスキー**
**9月発売予定**
**予価5500円**

## 宇宙の謎を解明するんだ がんばれSASA




◆SASAは、弾を撃った反動で移動する




◆やった！ とうとう宇宙へ出たぞ！ ここは1万光年の先、がんばれSASA




◆エネルギーパックみ～っけ！

SASAは、はるか1万光年むこうの宇宙の謎を解明するためにつくられた、かわいいロボット。毎日、毎日、恋人のNANAと一緒にエネルギーパックをとる訓練をしている。だけど、敵がでてきては、エネルギーパックをもっていっちゃったり、壊してしまったり……。まったくもう、困ったもんだ！

ところで、このSASAとNANA。自分が撃った弾の反動で移動するという、と～ってもオモシロイうごきかたをするんだ。だから、変な方向に弾を撃っちゃったら大変！ 時には海、時には倉庫の中、そして宇宙。さあて、どんな活躍をするかな!?

# テンヤードファイト

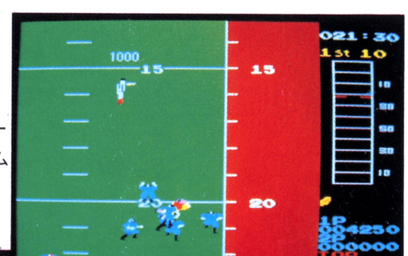
**アイレム**
**9月上旬発売予定**
**予価4900円**

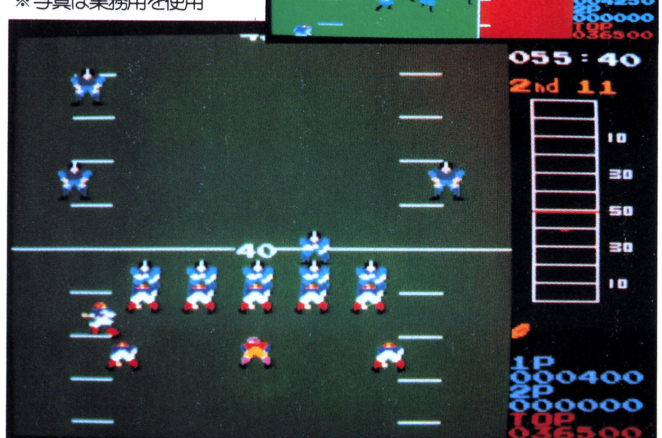
## フットボールは男のスポーツだ！

スポーツ大好き、のキミへ。またまたカッコイイ、スポーツゲームが出るよ！ それも、男のなかの男のスポーツ、アメリカンフットボールだなんて、なんともウレシイかぎりだね。

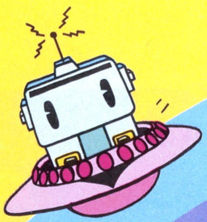
ルールは、もちろんホンマもんのアメリカンフットボールと同じ。キミは、味方チームをひっぱって、どんどん前に進もう！ 観客や、チアガールもキミを応援してくれてるぞ。高得点のコツは、いかにすばやく、かつ冷静にプレイヤーを動かすことができるかだ。

ただし、この〝テンヤードファイト〟の発売は9月上旬の予定。〝えー、そんなに待てないよー〟というキミは、今すぐゲームセンターに走れ！ 今のうちにコツをつかんでおくというのも手だね。



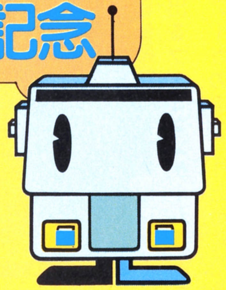


◆◆カッコいいよね、ラガーたち！ 思うぞんぶん、ゲームっちゃお！
※写真は業務用を使用



# ゲーム大好き人間 夏休み池袋に集まれ！





# 西武ファミリーコンピュータ ゲーム大会参加者募集

主催・株式会社西武百貨店池袋店

後援・石川玩具株式会社　株式会社HAL研究所　株式会社徳間書店

**日時**

予選大会　7月28日(日)　8月4日(日)
8月11日(日)
のそれぞれ午後1時～

決勝大会　8月18日(日)午後1時～

**場所**

西武百貨店池袋店
(東京・池袋駅東口)

**競技種目とゲーム**

Ⅰ勝ち抜き部門（2人モードの対戦で勝ち抜き者を決めます）
・サッカー　・アイスクライマー
・マリオブラザーズ

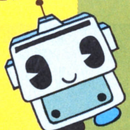
Ⅱハイスコア部門（ゲームのスコアを競います）
以下のうちから3ゲーム
・F1レース　・ワイルドガンマン
・ゴルフ　・ピンボール
・エキサイトバイク

●競技するゲームは、係の方で決めさせていただきます。

**当日の会場には、最新ゲームに挑戦できるチャレンジコースや、スコアによるラッキーナンバーも用意してあります。**

**参加資格**

中学生までの男女。下の4つの年齢に分けて競技・入賞者を決めます。
Ⓐ幼稚園児
Ⓑ小学校1年生～3年生
Ⓒ小学校4年生～6年生
Ⓓ中学生



**競技方法**

●参加者は、3回のうちのどれかの予選大会に出場してもらいます。
●予選大会の上位入賞者で、決勝大会を行います。
●ⅠⅡいずれかの部門にしか参加できません。
●くわしい競技方法や決勝大会については、予選大会の当日、お知らせします。

**応募方法**

●必ず**往復はがき**で、左下の住所までお申し込みください。
●**往信**はがきの**裏面**（通信面）に、**①希望予選日**（7/28、8/4、8/11のうちいずれか)、**②希望種目部門**（Ⅰ勝ち抜き部門、Ⅱハイスコア部門のいずれか)、**③年齢別部門**（Ⓐ幼稚園児、Ⓑ小1～小3、Ⓒ小4～6、Ⓓ中学生のうちいずれか)、**④住所・氏名・年齢・学年・電話番号**を明記して、**右下の応募券**をはってください。
●返信はがきの表面には、郵便番号・住所・氏名を書いてください。
●返信はがきの裏面には、くわしい参加の方法などをこちらで記入してお送りしますので、何も書かないでください。
●応募者多数のときは、抽選によって参加者を決めさせていただくことがあります。
●なお、都合により、予選参加日の変更などをお願いすることがあります。

●こんなふうに書いてね！

ファミリーコンピュータ
ゲーム大会参加希望

①希望予選日　○月×日
②希望種目部門　Ⅰまたは Ⅱ
③年齢別部門　Ⓐ～Ⓓのどれか
④郵便番号　□□□-□□
住所　○○県○○市△×町□-○
氏名　○□×△
年齢・学年　□歳・○年
電話番号　(○○○)△△-○××△

●応募券をペタッとはろう！

**●申し込み先**

〒171　東京都豊島区南池袋1-28-1
株式会社西武百貨店池袋店　趣味雑貨部
「ファミリーコンピュータゲーム大会」係

**●締め切り**

昭和60年7月15日（消印有効）

※この大会についてのお問い合わせは、☎03(981)0111内線2759・西武百貨店池袋店趣味雑貨部の担当・須田、菊池までお願いします
※幼稚園児、小学校低学年の人は、あらかじめご両親の了解をもらったうえで、ご応募ください。

西武ファミリーコンピュータ
ゲーム大会応募券

# 任天堂 ファミリーコンピュータ™専用

⊙ファミリーコンピュータは、任天堂株の商標登録です。




## ◆ 特長

スティック部分は精巧に作られています。手をはなすとすみやかにセンターに戻り、操作性はきわめて楽です。また、ハードな操作に耐えられるよう、丈夫な構造です。

★トップスイッチが、ゲームのフィーリングに合わせ、上向き、水平向きにすることができます。

★ベーススイッチとトップスイッチの発射方法を、逆にすることができます。

★本格構造ですから、斜め方向がスムーズに行えます。

★タイプI(1人用)に、タイプII(2人目用)のジョイスティック差込み用コネクターが付いてます。

**下記のソフトはこのジョイスティックでは動作しません**

《任 天 堂》 ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀。

《ハドソン》 ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ。

《コ ナ ミ》 けっきょく南極大冒険。(初期製品のみ)

任天堂 ファミリーコンピュータ専用 ジョイスティック

## ファミリー キング

TYPE I (1人用) **¥3,980**〔セレクト、スタート・スイッチ付〕

TYPE II (2人目用) **¥3,800**

⊙このジョイスティックは、任天堂㈱の許諾に基づき、製造・販売致しております。

⊙万一故障のときは、下記へお問い合わせ下さい。

※本ジョイスティックは当社のオリジナル構造で、実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。 ⊙製品向上の為、予告なく仕様を変更することがあります。ご了承下さい。

macro technica
スピタル産業株式会社
〒101 東京都千代田区外神田1-16-1(万世ビル) ☎(03)251-2918(代)
SPITAL SANGYO Co., LTD 1-16-1 SOTOKANDA, CHIYODA-KU, TOKYO, JAPAN. 101

ファミリーコンピュータMagazine 1985 8月号
昭和60年8月10日発行 第1巻第1号(通巻1号)
発行人 栃窪宏男 編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231代
編集室 ☎03(295)4610代
定価350円